

DENDY
9000
ОПИСАНИЙ
И СЕКРЕТОВ
TRICKS

100% DENDY

СТРАНА ИГР DENDY

9000 описаний и секретов

Обзоры, коды, пароли, секреты, полезные советы, стратегия прохождения игр.

Москва

2004 г.

Страна игр DENDY. 9000 описаний и секретов. - М. 2004. - 368 стр.

Издание посвящено играм для одной из наиболее популярных у нас в стране 8-ми битной телевизионной приставки - **DENDY**. Приведена **обширная коллекция кодов и паролей**, вводимых с помощью кнопок джойстика, а также **описаний, секретов, советов, подсказок, стратегий и полных прохождений игр**. Этот журнал по сути дела, энциклопедия игр для DENDY, поскольку включает в себя информацию по подавляющему количеству игр, продающихся у нас в стране.

Издание рассчитано на широкий круг читателей: от тех, кто только выбирает игровую платформу, до тех кто уже стал опытным геймером и преданным поклонником DENDY.

Издание предназначено для широкого круга читателей. Гигиенического сертификата не требует (Письмо №13-07-19-5833 от 31.12.1997)

Отпечатано с готовых диапозитивов.
Формат 70х100/16. Печать офсетная.
Цена договорная.

8 EYES

Правильный порядок прохождения игры.

Чтобы победить финального босса, необходимо пройти игру в следующем порядке: Spain, Egypt, Italy, India, Africa, Germany и Arabia.

Правильное расположения драгоценных камней.

В конце игры разместите драгоценные камни в следующем порядке: yellow (желтый), white (белый), green (зеленый), orange (оранжевый), blue (голубой), purple (фиолетовый), red (красный) и black (черный).

Пароли

(Quest 1/ Quest 2/ Quest 3)

Начало	**(none)**
	TAXANTAXAN
	FINALSTAGE
Spain завершен	**AIAACACDJB**
	FGBACAADLB
	OGCACAADFC
Egypt завершен	**LBAICICBLC**
	LOBICAABPC
	ICCICAABBC
Italy завершен	**KIAKCKCCGD**
	ECBKCAACPB
	BKCKCAACFC
India завершен	**LCAOCOCGND**
	FHBOCAAGNC
	KDCOCAAGPC
Africa завершен	**MCAOGOGEEE**
	IABOGAAELC
	GDCOGAAENC
Germany завершен	**NAAOHOHABE**
	BIBOHAAAJC
	NPCOHAAAND
Arabia завершен	**HLAPHPHHPE**
	EBBPHAAHNC
	PLCPHAAHDE
Дом Ruth завершен	**JBAPPPHPHF**
	CFBPPAAPPD
	KHCPPAAPKE
Финал	**ONAPPMBPPF**
	CKBPPAAPEE
	GBCPHAAHAD

3-D WORLD RUNNER

Продолжение.

Когда игра закончится, нажмите и удерживайте **DOWN + A** и нажмите **Start**. Другой вариант. Когда игра закончится, нажмите **UP + A**.

Увеличить уровень счастья.

В начале игры нажмите **B**(x4), затем нажмите иудерживайте диагональ **Left/Up** и нажмите **Start**.

ABADOX

Непобедимость.

На экране титров нажмите **A**(x2), **UP**, **B** (x2), **DOWN**, **A**, **B**, **Start**.

Просмотреть финальную видеовставку.

Когда появится фраза "Press Start", нажмите **A**(x2), **UP**, **B**(x2), **DOWN**, **A**, **B**(x2), **Start**.

Выбор уровня.

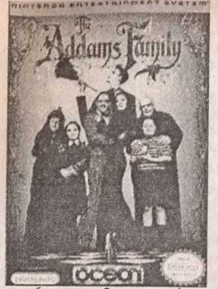
Нажмите **LEFT, UP, RIGHT, DOWN, UP, RIGHT, LEFT, DOWN** и одну из приведенных ниже кнопок на экране титров.

Уровень	Кнопка
2	**UP**
3	**LEFT**
4	**DOWN**
5	**RIGHT**
6	**Select**
7	**B**

ADDAMS FAMILY, THE

Семейство Аддамс было похищено, и чтобы спасти свой дом и имущество от мерзкого адвоката Тулли Алфорда (Tully Alford), который к несчастью был их семейным адвокатом и мечтает захватить все их богатство и имущество, Мортисиа (Morticia), Ларч (Lurch), Гренни (Granny), Пагсли (Pagsley) и Веднесдей (Wednesday) отправилились к нему в дом, чтобы урезонить совершенно ошалевшего адвоката и привести его хоть немного в чувство. Но когда глава семейства Гомес (Gomez)' появляется дома, то обнаруживает, что все его родные и близкие исчезли.

Теперь, естетсвенно, Гомесу необходимо спасти своих любимых, свой дом, свое иму-



щество и богатство. Однако, чтобы спасти похищенных, понадобятся деньги, и очень много. К счастью, в различных частях дома можно отыскать приличные денежки, но нужно быть очень осторожным. Сверху могут валиться острые шипы, со всех сторон выскакивать отвратительные монстры и призраки, а кроме того, придется поработать и головой, чтобы решить таинственные головоломки, иначе своих родственников не увидите. В частности, вам понадобится помощь некоего "существа", которое называется Тинг (Thing), но его еще надо вначале отыскать.

Итак, полный вперед. Нужно спасти семейство Аддамс.

Естественно, вы играете роль главного героя Гомеса Аддамса. Управлять им чрезвычайно легко, причем в игре нет никакого специального оружия, не нужно бросать во врагов предметы. На самом деле, чтобы уничтожить врага, надо прыгнуть прямо на него или заманить в какую-нибудь ловушку. Естественно, что главная цель игры спасти семью, а для этого придется обследовать дом и очень тщательно, а также территорию вокруг него, и отыскать всех своих близких. Как мы уже говорили, очень важную роль в этой игре, впрочем как и в жизни, играют деньги. Вы обнаружите долларовые купюры, бриллианты, золотые слитки. Собирая их, естественно, вы как бы зарабатываете деньги и тем самым поднимаете свой статус (на дисплее в нижней правой части экрана). Причем, чтобы успешно завершить игру, надо собрать миллион долларов.

На вашем статус-дисплее находится также индикатор жизни (life meter), который фиксирует уровень имеющейся у вас энергии. К сожалению, по ходу игры она расходуется чрезвычайно быстро, и до тех пор, пока вы не узнаете где находятся и как действуют разнообразные ловушки, о здоровье нужно заботиться чрезвычайно тщательно. Обратите внимание на цифру возле иконки в форме сердца. Она указывает какое количество жизней у вас осталось. Кстати, цифра чуть ниже сообщает вам, как много Things у вас осталось. Но как мы уже говорили, до этого пока далеко. И наконец, на статус-дисплее есть еще одна табличка, на которой указано название зоны, которую вы в настоящий момент обследуете. Игра, на самом деле, сложная. Однако, на то и прохождение, чтобы облегчить жизнь, в частности, малоопытным игрокам. Как и в большинстве игр подобного рода, тренировка, практика, повторение, значительно облечают прохождение игры, ну а опытные геймеры возможно также кое-что узнают из нашего прохождения.

Супер пароль.

Введите пароль **6R2KK**, чтобы Fester, Wednesday, Gomez и Granny были спасены.

Как заработать дополнительные деньги.

Чтобы заработать дополнительные денежки, обыщите следующие четыре комнаты, для чего первым делом воспользуйтесь печными трубами в кухне, хватайте ведерко, заполините его водой в ванной, затем затушите огонь в столовой (dinning room) и нажмите кнопку **B**.

Прыгайте прямо в раму, прямо с фотографией с кузиной, она находится на "площадке" возле Thing.

Плывите в тоннель мимо ключа в пруду с водой.

Нажмите кнопку **B** на крышке шкафа в уг-

лублении возле двери, ведущей на крышу.

— Управление.

Нажмите кнопку **Start**, чтобы начать игру. Если нажмете эту кнопку по ходу игрового действия, то войдете в экран инвентори (inventory screen).

Нажав кнопку **Select** вы активируете Thing, конечно, после того, как обнаружите.

Нажав кнопку **A**, выполняете прыжок и плаваете, конечно, когда находитесь в воде.

Нажимая кнопку **B**, вы входите и выходите из различных комнат, а кроме того, гребете, когда плывете на гондоле.

Нажимая кнопки **UP, DOWN, RIGHT** или **LEFT** на D-pad, перемещаете перснажей в соответствующем направлении. Кроме того, когда нажмете кнопку **DOWN**, Гомес тут же опустится на корточки.

* Главные персонажи.

— Гомес.

Это глава семейства Аддамс. Вы управлете им в этой игре, поскольку ему предстоит отыскать всех членов своей семьи, похищенных гнусным адвокатом, а заодно по ходу дела собрать миллион долларов.

— Мортисиа.

Была похищена адвокатом Tully Alford, и Гомесу нужно постараться как можно быстрее освободить ее, пока этот мерзавец не сделал какую-нибудь пакость.

— Тулли Альфорд.

Адвокат семейства Аддамс. Он мечтает захватить все семейное имущество, как движимое, так и недвижимое, ну и конечно, все остальные богатства.

— Фестер.

Этого персонажа вы не встретите до конца игры, хотя комнату его обязательно обыщите.

— Веднесдей.

Дочь Гомеса и Мортисии, с этой девушкой вы конечно встретитесь, поскольку отыщите ее в доме.

— Пагсли.

Сын Гомеса и Мортисии. Этого парнишку отыскать довольно легко, поскольку вы увидите его, "лягающимся" ногами в боковом окне этого здания, нужно будет только пробраться к нему.

— Ларч.

Отличный пианист и знает, как открывать коекакие двери.

— Гранни.

Бабушка достаточно пожилая, но естественно имеет большой жизненный опыт и она поможет вам освободить Пагслей. Кстати, встретите его в Furnace.

— Финг.

Пожалуй, это единственный серьезный помощник в игре. Как только обнаружите его, нажмите кнопку **Select**, и он как бы образует щит вокруг вас.

* Предметы.

Следующие предметы вам нужно собрать по ходу игры. Нажмите кнопку **Start**, чтобюы войти в экран inventory screen и сразу же увидите все предметы, которые вы собрали уже, и имена всех членов семьи, которых обнаружили и спасли.

— Ключ от парадного входа (Front Door Key).

Этот ключ получите, разделавшись со скелетом в склепе (Crypt). С его помощью откроете парадную дверь дома и сможете обследовать внутреннее помещение.

— Кость (Bone).

Один из трех чрезвычайно важных предметов, важнейший ингредиент для изготовления настойки (potion). С помощью этой настойки вы сможете уменьшить размеры Pagsley и вытащить его из окна. Отыщите эту кость в комнате Bone Room, выйдя через верхнюю правую дверь в склепе.

— Ведерко (Bucket).

На первый взгляд это бесполезный предмет, который найдете в кухне. Непонятно, зачем нужен. Но по ходу игры вам придется набрать воды из душа, чтобы затушить огонь, иначе не попасть в секретную комнату (secret room). Вот тогда ведерко вам и понадобится.

— Дополнительная жизнь (Extra Life 1-up).

По ходу игры найдете две дополнительных жизни. Загляните в комнату Freezer и в комнату Secret Room.

— Ключ от Аттика (Attic Key).

Wensday даст вам этот ключик, как только вы ее спасете.

— Зонтик (Umbrella).

Очень полезная вещь. Найдете ее в консерватории (Conservayory). С помощью этого зонтика сможете спокойно прыгать с большой высоты, поскольку он работает, как парашют.

— Музыкальные ноты (Music Scores).

В библиотеке три комплекта нот. Отдайте их Ларчу, тот отправится в танцевальный зал (Ballroom) и сыграет эти мелодии на пианино.

— Дыхательная трубка (Snorkel).

Найдете ее в комнате Toy Room и сможете запросто плавать под водой, не получая никаких повреждений. Даже акваланг не потребуется.

— Деревянный ключ (Mooden Key).

Найдете его в комнате Веднсдей (Wednesday's Room) и сможете использовать, чтобы попасть в Дерево в самом начале игры.

— Синее яйцо (Blue Egg).

Найдете это яйцо в Дереве. Это еще один ингредиент для волшебной настойки.

— Гаечный ключ (Wrench).

Найдете его в пруду (Pond), и как только ключ окажется у вас в руках, тут же появится Granny и сообщит, что она ремонтирует машину Fog Machine. Естестенно, ей понадобится этот ключ.

— Fog.

Это последний из трех ингредиентов, необходимых для изготовления настойки. Отправляйтесь к Fog машине, Гранни к этому моменту ее отремонтирует. Машина находится на крыше (Roof), там и получите образец Fog, необходимый для ваших экспериментов.

Кроме того, как вы уже знаете, по ходу игры обнаружите алмазы, слитки золота, мешочки с деньгами, которые нужно обязательно собирать, чтобы набрать миллион, а также здоровенные куски сыра (Block of Cheese), которые совершенно необходимы для того, чтобы поправить здоровье.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— The Garden.

На старте игры вы оказываетесь в саду. Нажмите кнопку на одной из гробниц, войдите внутрь. Эта гробница находится в дальнем правом углу сада. Хватайте денежки в дереве и продвигайтесь дальше направо, а когда появится возможность, прыгайте на врагов, включая кое-какие цветы, чтобы разделаться с ними. Учтите, что необходимо собрать каждую денежку, каждый бриллиантик, каждый брусочек золота, иначе в конце игры вас ждет глубокое разочарование. Продвигайтесь мимо дома и увидите, как в окне болтается пара ног. Не обращайте пока на них внимания, но запомните это окошко. Продвигайтесь дальше направо. Из окна высунется башка какого-то парня, и когда окно откроется, быстренько отступите назад, чтобы увернуться от его дальнобойных атак. Идите дальше направо, собирайте по пути все, что нужно, и когда окажетесь возле могил, вокруг которых плавают призраки, постарайтесь как можно быстрее добраться до сыра и не забудьте прихватить бриллиант (Diamond), хотя для этого придется запрыгнуть на голову одного из призраков, чтобы добраться до нужных гробниц. Дальше снова продвигайтесь направо, прыгайте по головам скелетов, чтобы перебраться через пару ям с острыми шипами, и наконец, доберетесь до гробницы в конце. Встаньте на нее, нажмите кнопку **B** и войдете в склеп.

— The Crypt.

Первым делом прыгните три раза на голову скелета и тогда сможете достать ключ от парадной двери. Кстати, в склепе четыре двери. Нижняя правая дверь приведет вас к яме, в которой мгновенно погибнете, а потому первым делом отыщите три мешочка с деньгами, а затем пройдите в верхнюю правую дверь,

чтобы попасть в первую комнату (Bone Room).

— Bone Room N1.

Прыгните на "костяную" платформу, движущуюся налево. Будьте осторожны, можете получить серьезные повреждения, если она ударит вас сбоку, продвигайтесь аккуратненько наверх, чтобы добыть кость (A Bone), а затем можете вернуться обратно вниз и покинуть комнату тем же путем, что и пришли.

— The Crypt.

Когда вернулись обратно в склеп, увернитесь от скелета; чего с ним драться, если вы уже получили все, что хотели. Верхняя и нижняя левые двери приведут вас в комнаты Bone Rooms, в них сможете найти деньги. Обязательно загляните в обе эти комнаты. Ведь деньги нужно собирать всюду, где только можно. Не торопясь, соберите все необходимое, обязательно запомните расположение платформ, где находятся острые шипы, и тогда количество проблем заметно сократится.

— The Garden.

Выбирайтесь из склепа по веревке, а затем пройдите налево, пока не окажетесь перед парадной дверью дома. Нажмите кнопку **B**, чтобы пройти в здание, а затем быстренько еще раз ее нажмите, чтобы выйти из дома, и таким образом не погибнуть под обрушившейся люстрой. Затем спокойно входите в дом, опасности больше нет.

— The Hallway.

Из главного коридора вы можете попасть в самые нужные комнаты, а потому появляться здесь будете много раз. Для начала пройдите в ближайшую дверь справа.

— The Kitchen.

Попав в кухню, приготовьтесь встретить здесь крыс и прочую нечисть, которая обычно обитает в подобного рода помещениях, и прежде, чем отправиться куда-нибудь дальше, спрыгните вниз и пройдите в дверь, ведущую в морозильник (Freezer).

— The Freezer.

Пробирайтесь направо, остерегайтесь падающих сосулек, а затем и здоровенных снежных шаров, которые могут накатиться на вас. Спрячьтесь в узких проходах, прыгайте через снежные шары и бегите к следующему проходу, а затем повторите эту процедуру несколько раз, пока не доберетесь до воды.

Здесь увидите ледяной блок, который появляется и погружается в воду. Точно рассчитайте время и прыгните на этот блок в тот момент, когда он появится из воды, и тут же совершите еще один прыжок, чтобы перескочить на еще один ледяной блок, находящийся справа.

Таким образом добудете дополнительную жизнь. Запрыгните на платформу и обнаружите замороженную Wednesday. Теперь необходимо ее оттаять, а для этого оттащить в подходящее место, так что выйдите обратно налево в деверь, ведущую в кухню.

— The Kitchen.

Продвигайтесь до конца направо, затем вскарабкайтесь по трубе и хватайте пустое ведерко (Empty Bucket). Спуститесь вниз по трубе и встаньте перед синей печкой.

— The Furnace.

Черт побери, в печке целая комната, и как только войдете, девушка автоматически оттает и тут же даст вам ключ Attic Key. Отправляйтесь направо мимо яркого пламени и доберетесь до Гранни. Судя по всему, она потеряла свой гаечный ключ (wrench). Не волнуйтесь, вы найдете его чуть позже, а пока выйдите из печи.

— The Kitchen.

Пройдите налево, пройдите в верхнюю дверь и возвращайтесь в главный коридор.

— Hallway.

Как только выйдете из двери, сверните направо и войдите в столовую (Dinning Room).

— The Dinning Room.

В столовой, как полагается, большой камин. Запомните где он находится, а когда вас атакует зеленый монстр, запрыгните на этот камин, оттуда на люстру, и она рухнет прямо на монстра. Тут ему и конец. Отправляйтесь направо и увидите три растения Killer Plants. Убить их нельзя, так что уворачивайтесь от их

атак, хватайте в углу зонтик и немедленно возвращайтесь налево в главный коридор.

— The Hallway.

Поднимитесь по центральной лестнице, а затем вверх по очередному пролету, ведущему направо, и дальше по верхней правой дорожке...

— The Landing.

Как только выйдете на площадку, нажмите кнопку **LEFT**, чтобы увернуться от обрушивающегося меча. Обратите внимание на окно справа от люстры, встаньте под ней, подпрыгните и в верхней точке нажмите кнопку **UP**, чтобы прыжок стал еще выше и попадете в...

— A Secret Room (№1).

Вот это да! Вы оказались в секретной комнате. Здесь находится тайник Гомеса. Так что немедленно соберите все мешочки с деньгами и возвращайтесь на площадку, выйдя в дверь.

— The Landing.

Сверните направо и войдете в спальню хозяина (Master Bedroom). Соберите с кровати денежки, а затем вскарабкайтесь на верхнюю левую платформу. Прыгните с нее так, чтобы приземлиться точно в середине постели. Она подбросит вас, словно батут, на платформу, находящуюся справа, и здесь вы наконец обнаружите Thing. Нажмите кнопку **Select** по ходу игры, если хотите его использовать в качестве своего щита, но не забудьте, что вы можете использовать его лишь три раза. Продвигайтесь направо к балкону, где денежки буквально падают с неба. Соберите как можно больше, увернитесь от мерзкого паука. Все деньги подбирать не стоит, дождитесь, когда они станут падать с неба, и пройдите налево в главный коридор. Вы сюда еще вернетесь, и деньги никто не украдет.

— The Hallway.

Вскарабкайтесь по левой лестнице и выйдите из коридора в верхнем левом углу.

— The Landing.

На площадку выходит большая часть комнат, принадлежащая членам семьи. Пройдите в первую из них.

— The Toy Room.

Как только войдете в первую дверь, окажетесь в игровой комнате. Здесь очень много игрушек. К сожалению, некоторые из них могут доставить неприятности. Увернитесь от маленького игрушечного медвеженка Teddy Bear, вооруженного мечом, и подойдите к нижней левой части "лица". Необходимо прыгнуть на правую сторону лица в тот момент, когда на нем появится улыбка, и быстренько перебираться дальше направо по другим блокам. Затем вверх налево и тогда добудете дыхательную трубку Snorkel. Действовать нужно быстро, поскольку если лицевые блоки нахмурятся, когда находитесь на них, то в результате отбросят вас обратно. Эта процедура требует изрядного терпения и настойчивости, но Snorkel вам абсолютно необходим, так что уж постарайтесь добыть его, а затем уж возвращайтесь на площадку.

— The Landing.

Пройдите мимо рыцаря (Knight), нажмите кнопку В над вывеской Дверь (Door) и войдите в комнату Фестера.

— Fester's Room.

В этой комнате, пожалуй, можно найти только мешочек с деньгами. Вряд ли есть еще что-нибудь интересное, во всяком случае принципиально значительного нет ничего. Так что, взяв деньги, возвращайтесь на площадку.

— The Landing.

Продвигайтесь налево, пока не увидите еще одну надпись "Door" (Дверь), нажмите кнопку **B** и войдите в комнату.

— The Bathroom.

Оказавшись в ванной, обратите внимание на веревку в верхнем левом углу. Вам нужно дотронуться до нее, тогда тут же включится душ, и вы сможете заполнить пустое ведерко водой. Чтобы забраться туда, запрыгните на верхнюю часть двери, а оттуда перескочите на левую платформу. Если кусок мыла угодит в вас, то тут же свалитесь на пол.

С этой платформы запрыгните на вторую

платформу слева. Можно встать на самый край этой платформы, буквально на самый краешек, и тогда мыло не угодит в вас.

Рассчитайте время, чтобы перескочить на левую платформу, а затем немедленно прыгните обратно к веревке и таким образом включите душ. Встаньте под душ, и ваше ведерко заполнится водой, а затем возвращайтесь на площадку.

— The Landing.

Продвигайтесь налево к следующей коричневой двери, войдите в нее, нажав кнопку **B**.

— Wednesday`s Room.

Действуйте быстро, иначе на вас набросится ее одежда. Приемы у атакующих стандартные. Присмотритесь, увернитесь от них, обязательно сцапайте денежки и деревянный ключ, а затем бегите из комнаты.

— The Landing.

Пройдите налево к последней двери с надписью "Door", нажмите кнопку **B**, чтобы войти в нее. Не обращайте внимания на лестницу, ведущую вверх слева, мы к ней еще вернемся. Отыщите здесь три мешочка с деньгами, увернитесь от смертельно опасной рыбы, прыгните в расселину в полу справа и сразу же сообразите, что ноги, которые болтались из окна дома, на самом деле, принадлежат Pugsley, который застрял каким-то образом и не может выбраться. Нужно сделать так, чтобы он потерял изрядно в весе, а для этого отыскать необходимые ингредиенты для "сморщивающей" настойки Shrinking Potion. Тогда он заметно уменьшится в размере, и вы сможете оттуда его вытащить. Кость (Bone) у вас уже есть. Нужно отыскать еще два ингредиента, а когда изготовите настойку, поделитесь ею не только с Pugsley, но и с другими толстяками. Заработаете значительно больше денег, чем найдете в этом доме.

— The Garden.

Когда приземлитесь в саду, пройдите налево к дереву, с которого начиналась игра. Пройдите в дверь наверху, и поскольку у вас есть деревянный ключ Wooden Key, это не проблема.

— The Tree.

Войдя в дерево, вам нужно пробираться на самый верх, но ни в коем случае нельзя оставаться на какой-нибудь платформе слишком долго, иначе она обрушится у вас под ногами, и вы свалитесь вниз. Как только подниметесь наверх, обнаружите здесь синее яйцо. Это второй ингредиент, необходимый для изготовления настойки. Теперь можно спускаться вниз и покинуть дерево.

— The Garden.

Возвращайтесь к главному входу и снова войдите в дом.

— The Hallway.

Пройдите направо и войдите в столовую.

— Dining Room.

Встаньте перед уже известным вам камином, и поскольку у вас в ведерке полно воды, огонь будет потушен. Теперь нажмите кнопку **B** и попадете в очередную секретную комнату.

— Secret Room №2.

Соберите все барахлишко, которое обнаружите здесь, и возвращайтесь в столовую, затем пройдите налево и окажетесь в главном коридоре.

— The Hallway.

Попробуйте войти в левую дверь на нижнем этаже. Она, вообще говоря, остается закрытой в течение всей игры, так что если сможете открыть ее, напишите нам, нашим экспертом это не удалось. Ну, а пока что мы советуем не обращать на нее внимания, не тратить времени и нервов. Продвигайтесь налево и попадете в...

— The Gallery.

Войдя в галлерею, обратите внимание на странный черный предмет слева от портрета Пагсли. Это медвежий капкан. Медленно продвигайтесь налево, пока не окажетесь возле ковра из огромной медвежьей шкуры. Она немедленно оживет и бросится преследовать вас, а вы бегите обратно направо и, когда окажетесь возле медвежьего капкана, прыгните, оттолкнитесь от медвежьей голо-

вы, а в результате медведь попадет в капкан и останется там до конца игры, а вы, конечно же, соберите все денежки в галлерее, заберитесь на платформу слева, пройдите дальше по портретам и не уходите отсюда до тех пор, пока не соберете все, а вот тогда выйдите налево.

— The Study.

Как только войдете в студию, нажмите кнопку **LEFT**, чтобы увернуться от падающего меча. Кстати, придется увернуться и еще от нескольких мечей, соберите деньги и пройдите в дверь, ведущую в...

— The Library.

Пройдя в библиотеку, увидите в комнате три комплекта музыкальных нот (Music Scores. Во всяком случае, два из них вам необходимы. Так что хватайте ноты, лежащие на полке возле окна, а затем встаньте на стул, подпрыгните и в верхней точке прыжка нажмите кнопку, чтобы схватиться за веревку. Экран затрясется, и появится Ларч. Как только он спросит "You Rang?", подойдите к нему, и он возьмет музыкальные ноты, отнесет их в танцзал (Ballroom) и проиграет эти мелодии на рояле.

Быстро покиньте библиотеку, пройдите направо от студии и продвигайтесь дальше в этом направлении через галлерею и в главный коридор. Здесь поднимитесь на лестницу, нажмите кнопку **B**, стоя перед большой дверью и войдете в танцзал.

— The Ballroom.

Если сумеете попасть в танцзал вовремя, то когда пройдете налево, увидите довольно странную парочку, стоящую перед дверьми, и когда Lurch сядет за пианино и начнет проигрывать мелодии, которые вы дали ему, эта парочка начнет какой-то странный летающий танец вокруг комнаты. Пока что не обращайте внимания на деньги в танцзале, войдите в дверь, перед которой стояла эта странная парочка, нажав кнопку **B**.

— The Wood.

В результате вы окажетесь в лесу. Пройдите налево, аккуратненько уворачивайтесь от падающих предметов, при случае можете запрыгнуть или наступить на зеленых монстров. Держитесь чуть левее и доберетесь до воды. Чтобы забрать деньги по другую сторону водоема, вам нужно будет заманить лягушку, запрыгнуть на нее, оттолкнуться и перескочить на другую сторону. Хотя, конечно можно просто прыгнуть в воду...

— The Pond.

Маневрировать в пруду очень трудно, и вы наверняка получите кое-какие повреждения. Управление отвратительное, тем не менее, вы можете успешно пробраться направо, собирая по пути очень ценные предметы. В конце концов, найдете гаечный ключ, хватайте его, и тут же появится Гренни, который расскажет, что ремонтирует специальную машину Fog Machine, а она играет чрезвычайно важную роль в игре. Это станет ясно чуть позже.

Справа от того места, где нашли гаечный ключ, обратите внимание на небольшую расселину в стене, ее охраняет медуза. Прикончить ее нельзя даже с помощью Thing, так что осторожненько проберитесь мимо медузы прямо в эту расселину и попадете в...

— Secret Room №3.

А здесь найдете сразу 100000 долларов. Хватайте их, это огромные деньги, десятая часть всего того, что нужно собрать в игре. Так что не пропустите, подсчитайте точно, собрали ли вы все денежки, и только после этого отправляйтесь налево через пруд и возвращайтесь в лес.

— The Wood.

Обязательно соберите все деньги слева от водоема; если понадобится, запрыгните на лягушку и оттолкнитесь от нее словно от батута, а затем уже отправляйтесь направо и покиньте лес.

— The Ballroom.

Вот теперь самое время собрать все денежки в танцзале. Карабкайтесь по шторам, отыщите все, что здесь находится ценного, а затем выйдите в главный коридор.

— The Hallway.

Пройдите через верхний правый проход к площадке.

— The Landing.

Идите до конца налево, а когда окажетесь возле лестницы, заберитесь по ней в аттик.

— The Attic.

А здесь обнаружите различные ценности. Очень внимательно и тщательно пробирайтесь направо, пока не достигнете шкафа и увидите дверь в нижнем праавом углу. Прыгните таким образом, чтобы приземлиться точно на шкафу, а не выше него. Нажмите кнопку **B** и попадете в...

— Secret Room №4.

Соберите все деньги, выйдите из комнаты, возвращайтесь на площадку, поднимитесь снова по лестнице в аттик. Отправляйтесь направо, доберитесь до двери возле шкафа и войдите в нее.

— The Roof.

И теперь вы оказались на крыше дома Аддамсов. Прежде, чем сдвинуться с места, задумайтесь, а еще лучше внимательно прочтите проходение. Как только отправитесь налево, начнутся обрушиваться плитки, и вы снова свалитесь вниз и окажетесь в саду. Чтобы подобного не случилось, вы должны очень медленно двигаться, так чтобы увернуться от плитки и других врагов или же активировать Thing и мчаться, как ветер. Не забывайте, что действие Thing продолжается не более 9-ти секунд, так что когда увидите, что это устройство начинает вспыхивать, приготовьтесь или резко сбросить скорость или же активировать еще один Thing. Постарайтесь сберечь как можно больше Things для этого маневра на крыше, но если хотите проверить свои возможности, терпение и настойчивость, то можете попытаться сделать это и не используя Thing.

Продвигайтесь налево и, в конце концов, доберетесь до машины Fog Machine, которую Гренни ремонтировала. Придется поверить на слово, тем более, что машина, судя по всему, работает; из нее вылетают небольшие клубы то ли дыма, то ли тумана. Встаньте перед машиной и прыгните, чтобы взять образец этого "дыма", это третий и последний ингредиент, необходимый для изготовления настойки.

Вскарабкайтесь по лестнице, встаньте по почерневшую часть трубы, нажмите кнопку **B** и попадете в...

(Кстати, здесь есть еще одна труба, в дальней правой части крыши, но в нее вы залезть не можете).

— The Chimney.

Не пугайтесь, падать вниз по трубе вы будете медленно. Наверняка успеете собрать денежки и даже дополнительную жизнь, хотя практически невозможно собрать все, так что старайтесь держаться слева или справа от трубы и собрать то, что находится на этой стороне; а если понадобится, вернитесь сюда позже и, когда будете падать, соберите все необходимое уже с другой стороны трубы.

Итак, если сумеете собрать все денежки, которые вы обнаружили по ходу игры до настоящего момента, то, конечно же, надо постараться собрать максимально возможное количество денег во время падения по трубе. И даже если все и не соберете, вполне можете обойтись и без повторного путешествия по трубе.

Очень опытный игрок, который действительно соберет все, что только можно, к этому моменту уже должен набрать денег более миллиона, и тогда возвращаться в трубу ему нет никакой надобности. Выйдя из трубы, вы попадете в студию.

— The Study.

Выйдите из студии. Здесь, вообще говоря, делать нечего. Сверните направо, пройдите к галлерее и продвигайтесь дальше в этом направлении, пока не попадете в главный коридор.

— The Hallway.

Поднимитесь вверх по двум лестничным пролетам, а затем отправляйтесь вверх на-

лево и выйдите на площаку.

— *The Landing.*

Продвигайтесь налево до конца, пока не увидите дверь с надписью "Door" прямо перед лестницей. Нажмите кнопку **B** и попадете...

— *Pugsley`s Room.*

Итак, вы снова в комнате Пагсли. Запрыгните в расселину в полу. Автоматически Пагли похудеет, и вы сможете освободить его. Правда, настойка, которую вы изготовили, слишком мощная, поскольку Пагсли стал таким маленьким, что может даже забраться в замочную скважину, но, к сожалению, через запертую дверь все-таки пробраться не может.

— *The Garden.*

Когда окажетесь в саду, отправляйтесь к главному входу и снова возвращайтесь в дом.

— *The Hallway.*

Выйдите из главного коридора через нижний левый проход и попадете в...

— *The Gallery.*

Еще раз пройдите через галлерею, затем через студию и возвращайтесь в...

— *The Library.*

Вернувшись в библиотеку, запрыгните на стул, затем подпрыгните еще раз, нажмите кнопку **B**, чтобы прозвонить в колокол и вызвать сюда пианиста Ларча. Затем подойдите к правому стулу и толкайте его до конца налево и сможете, забравшись на него, достать еще один комплект музыкальных нот в дальнем левом углу. Покажите их Ларчу, а затем дождитесь когда он выйдет из библиотеки. Приблизительно через 15-20 секунд вы услышите, как он играет эту мелодию на пианино, и тогда в правой нижней полке откроется секретная дверь. Пройдите в нее и окажетесь в...

— *The Chain Room.*

Маленькая комнатка довольно странная, в ней пять цепей. Если выберете неправильную цепь, получите кучу неприятностей. В лучшем случае окажетесь на предыдущем уровне игры. К счастью, вы всегда можете положиться на нас, так что пройдите к цепи дальней слева, прыгайте на нее, нажаав кнопку **B**. Пол откроется, и вы окажетесь в...

— *The Secret River.*

Действительно, перед вами секретная река. Прыгайте в гандолу, нажмите кнопку **B** и отправляйтесь в путешествие. Представьте себе, что вы в Венеции. Если вы уже собрали более миллиона долларов, не обращайте ни на что внимания. Смотрите по сторонам и самое главное сконцентрируйтесь на том, чтобы не подставить свою голову под падающие сталлактиты и не забывайте про врагов в воде. Как только доберетесь до правого берега, увидите перед собой большую серую дверь, и поскольку с вами Пагсли, нажмите кнопку **B**, стоя прямо перед дверью, и она тут же откроется.

— *The Treasure.*

Наконец-то, вы оказались в сокровищнице семьи Аддамс. Если уже собрали миллион или больше, то встаньте на весы, и вы попадете в комнату...

— *Gomez`s Room.*

Это комната мистера Гомеса. Посленяя комната в этой игре, и здесь вас атакует дьвольский Fester. Уворачивайтесь от его атак и постарайтесь запрыгнуть на него три раза или же отбегите вправо, где затаился Tully Alford. Этот жулик адвокат, который все это устроил. Так же, как и ранее, вы можете попытаться запрыгнуть на Тулли три раза или же, если достаточно энергии, вскарабкаться вверх по лестнице, где обнаружите свою жену Мортисию. Атакуйте веревку слева от нее, и ваша жена спасена.

Примите наши поздравления! Вы освободили жену, детей, сохранили семейные сокровища. В общем, как и полагается главе семьи, полностью справились со своими обязанностями.

ADVENTURE ISLAND

** Секреты.*

❖ Чтобы получить продолжение (conttinue), отыщите спрятанное яйцо в конце первого уровня. Сможете его найти, если прыгнете прямо вверх с края утеса, стоя как раз

перед вывеской со знаком "G". Разбейте яйцо, возьмите логотип Hudson bee logo, удерживайте кнопки **UP + A + Select** и нажмите кнопку **Start** на экране Game over screen и сможете продолжить игру с самого начала последнего сыгранного вами уровня. Можно, правда, сделать это и по-другому. Удерживайте кнопку **RIGHT** и нажмите **Start**, чтобы продолжить игру.

❖ Если хотите увидеть следующего босса, то после того, как убьете первого босса, поставьте игру на паузу в тот момент, когда он покинет экран.

❖ Чтобы получить 1000 очков в качестве премии, отыщите красный цветок на уровне 1.4. Выстрелите дважды в прыжке в койота, который атакует сзади. На экране появится оригинальный power-up в форме контроллера Nintendo. Хватайте его и получите премию 1000 очков.

Призовой уровень.

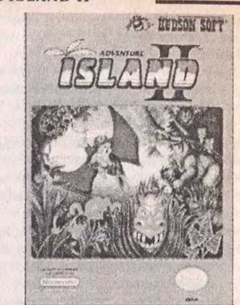
Пройдите к середине первого уровня, где увидите своеобразные деревянные предметы культа voodoo. Сразу же после того, как огонь появится между двумя подобными предметами, выстрелите приблизительно 10 раз. В данном случае неважно, есть ли у вас оружие. Увидите кое-что полезное, что поможет вам попасть на призовой уровень.

**** Выбор острова.***

Дайте игре дойти до загрузки титульного экрана, затем выполните перезагрузку (reset) приставки. Затем нажмите **RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, A, B, A, B,** когда титульный экран появится снова. Другой вариант. На титульном экране нажмите **DOWN, UP, LEFT, RIGHT, B, A, B, A.**

ADVENTURE ISLAND II

Вы играете роль Master Higgins, довольно странного на первый взгляд островитянина, который пытается спасти свою возлюбленную, захваченную "чужими". И для того, чтобы отыскать Тину (Tina), вам нужно осмотреть все восемь островов, по пути сразиться с разнообразными врагами. Сюжет вам по-



кажется неоригинальным. Действительно, он практически в точности совпадает с сюжетом первой игры Adventure Island.

**** Секреты.***

❖ Продолжения. Отыщите 5-й череп в первой пещере на первом же острове, пройдите мимо него, затем поднимайтесь наверх и тут же спуститесь, чтобы попасть в секретную комнату. Возьмите в ней логотип Hudson bee logo, удерживайте кнопку **LEFT** и нажмите кнопку **Start** на экране Game Over Screen, чтобы продолжить игру с последнего сыгранного вами уровня, сохранив при этом все предметы. Кстати, таким же образом сможете получить "продолжение" и в игре Adventure Island 3.

❖ Старайтесь быстро метать в противника свои молотки, это очень эффективный способ их использования. Если молоток исчезнет и раздастся какой-то странный звук, немедленно прыгайте в это место, и ваш персонаж получит в награду яйцо, в котором какой-нибудь полезный предмет, позволяющий пропустить уровень (level skip), получить предмет в inventory (inventory item) или попасть на призовой уровень (bonus level).

❖ Когда летаете на птеродактиле, старайтесь держаться на небольшой высоте, тогда сможете успешно собирать пищу.

❖ Старайтесь подстрелить как можно

больше птиц, летающих над землей. Некоторые из них обронят яйца.

Выбор уровня.

Дождитесь пока на титульном экране Higgins начнет бить по кокосу. Затем нажмите **RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, A, B, A, B.**

Управление.

Кнопки на D-pad используются для перемещения в нужном направлении.

Кнокпа **A** – выстрел из оружия, если сидите на спине динозавра, и бросок топора, если перемещаетесь пешком.

Кнопка **B** – прыжок. Для того, чтобы выполнить суперпрыжок, нажмите кнопку **UP** при выполнении прыжка и кнопку направления, в котором прыгаете.

Индикатор энергии energy bar находится в верхней части экрана. Если уровень его опустится до нуля, вы погибнете, а для того, чтобы здоровье было в порядке, кушайте побольше фруктов.

Предметы.

Fruit – Фрукты, пожалуй, самые многочисленные предметы в этой игре. Когда съедаете какой-нибудь фрукт, получаете дополнительную энергию и очки.

Milk – Молоко. Полностью восстанавливает энергию + 2000 очков.

Meat – Мясо. Полностью восстанавливает энергию + 2000 очков.

Skateboard – Увеличивает скорость движения.

Fairy – Фея. Временно делает вас непобедимым.

Растение **Egg Plant** – Снижает уровень вашей энергии, а следовательно очень легко погибнуть.

Динозавры.

– **Blue Dinosaur** – синий динозавр, выпускающий из хвоста электрические молнии.

– **Maroon Dinosaur** – коричневый динозавр. У него изо рта вылетают огненные шары.

– **Swimming Dinosaur** – плавающий динозавр. Отлично и с большой скоростью плавает под водой.

– **Pterodactyl** – птеродактиль. Летающий ящер, который сбрасывает бомбы , когда вы летите, сидя у него на спине.

Запомните, что когда вы едете на динозавре, уровень вашей энергии снижается значительно быстрее, чем когда перемещаетесь пешком. Иногда, например, перемещение на птеродактиле оказывается совершенно бесполезным, а синие и коричневые динозавры намного эффективнее, хотя они и перемещаются по земле.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Примечание. В зависимости от того, какое выберете яйцо, будете играть на соответствующем уровне. Для того, чтобы более эффективно пользоваться прохождением, мы вначале выберем первое яйцо. Именно этой последовательности мы и придерживались в настоящем прохождении.

— Остров первый. Fern Island.

Уровень 1-1. Этот уровень чрезвычайно легкий. Хватайте фрукты, как только увидите; увернитесь или перебейте врагов, которых встретите по пути. Весь уровень не должен занять более 3-х минут, а если вы используете skateboard, то где-то на полпути появится динозавр и окажет вам серьезную помощь.

2nd Jungle level. На этом уровне также особых проблем не должно возникнуть. Проскочите весь уровень побыстрее, здесь особо ничего интересного, но обязательно отыщите спрятанный ключ в конечной стадии этого уровня.

Pyramid / Temple level. Очень простой уровень. Совсем не нужно отправляться к пирамиде, никаких особых сложностей нет. Собирайте фрукты, сражайтесь с врагами или уворачивайтесь от них и отправляйтесь дальше.

Cave level. Откройте первое яйцо и получите доску Skateboard. Буквально через несколько секунд появится синий динозавр.

Уровень легкий, сложностей не предвидится, если по неосторожности не пропустите вражескую атаку.

Pink Sky level. Еще один чрезвычайно простой уровень. У вас должен быть, по крайней мере, один динозавр, ну а если не сумели заполучить динозавра, то сможете восполнить этот пробел, прикончив ворону в конце уровня.

Lava Jungle level. Уровень совсем несложный. Постарайтесь не свалиться в лаву и, кроме того, вы должны заполучить коричневого динозавра (maroon dinosaur). Нужно будет найти яйцо в начальной фазе этого уровня.

Platform Cave. На этот раз вам придется взбираться наверх; сложностей, как и прежде, никаких. Нужно только обязательно отыскать молоко в финальной части этого уровня, чтобы полностью восстановить здоровье.

Boss level. Естественно, что уровень, на котором вы сражаетесь с боссом, чуть-чуть посложнее. Кстати, в одном из яиц обнаружите птеродактиля, который может вам вполне пригодиться при схватке с боссом.

— *Остров 2: Lake Island.*

Уровень 2-1. Прыгайте на доску skateboard, которую обнаружите в первом яйце. Будьте внимательны, чтобы не врезаться в булыжник, когда будете подниматься вверх на холм в начальной части уровня. Как раз перед большим отверстием в земле врежьтесь специально в камень, а затем уничтожьте ворону, возьмите яйцо и получите коричневого динозавра.

2nd Jungle level. Снова никаких сложностей, но на этом уровне вы имеете возможность приобрести морского водоплавающего динозавра. Однако, может быть этого делать не следует, если у вас в запасе есть еще динозавр.

Underwater level. Не удивляйтесь, этот уровень тоже очень простой, хотя поначалу может быть довольно трудно управлять персонажем под водой.

3rd Jungle level. Не сложнее двух предыдущих на этом острове. Обязательно добудьте непобедимость и молоко в яйцах.

2nd Underwater level. Используйте ту же самую технику, что и на первом подводном уровне, они мало отличаются друг от друга.

Platform Cave. Пожалуй, единственный сложный участок, когда вам предстоит выполнить прыжок на движущейся шипастой платформе. Но на самом деле и это не очень сложно.

Boss level. Вот тут начинаются первые трудности. Обязательно увернитесь от острых шипов в начальной фазе этого уровня, но старайтесь не врезаться в каких-нибудь врагов, и все закончится благополучно.

— *Остров 3: Desert Island*

Уровень 3-1. Теперь ситуация будет посложнее. Войспользуйтесь доской skateboard в самом начале уровня, постарайтесь не врезаться во врагов, обязательно отыщите мясо в финальной стадии этого уровня, чтобы полностью восстановить энергию.

Desert Island Beach. На этом уровне сверху будут падать кокосовые орехи, так что остерегайтесь их на любом пляжном уровне. Кроме того, неожиданно могут атаковать лисы, это опасные враги.

Cave. На этом уровне нужно будет выполнить несколько сложных прыжков, так что будьте очень внимательны и осторожны. Где-то на полпути уровня найдете яйцо, в котором сидит динозавр.

Pink Sky Beach. Чрезвычайно легкий уровень, старайтесь уворачиваться от огня, москитов, и все будет в порядке.

Desert level. Еще один легкий уровень, остерегайтесь скорпионов и постарайтесь не утонуть в зыбучих песках.

Boss level. То же самое, что и на предыдущем уровне.

— *Остров 4. Ice Island.*

Уровень 1 (Ice Moutain 1). На этом уровне предстоит выполнить несколько сложных прыжков. Однако, вы приспособитесь, только не горячитесь.

Ice Montain 2. Будьте осторожны, кру-

гом очень опасные огни, придется сделать несколько довольно трудных прыжков, но вполне выполнимых.

Ice Forest. Довольно простой уровень. Однако, в конце уровня обязательно отыщите ключ, спрятанный в яйце, и тогда сможете заполучить целую кучу фруктов, энергии и очков.

Ice Beach. Остерегайтесь на этом уровне белых свиней, точно рассчитывайте прыжки через огонь в конце уровня. В общем, ничего сложного.

Ice Plain. В начальной части уровня отыщите яйцо, получите ключ и тут же "перенесетесь" к динозавру и получите от него предмет. Остерегайтесь пингвинов, они швыряются здоровенными снежными шарами, которые могут вас убить.

Underwater level. Так же, как и на других подводных уровнях, особых сложностей не предстоится. Правда, на этот раз вам время от времени придется выбираться из воды и нырять в нее снова.

Boss level. Здесь вам предстоит один очень сложный прыжок. Для того, чтобы выполнить его успешно, вы должны нажать кнопку **UP** и кнопку **RIGHT** при выполнении прыжка, а если сидите на спине динозавра, то используйте его огнестрельные возможности, находясь буквально в сантиметрах от карниза и пока скорость его движения достаточно велика, нажмите прыжковую кнопку и перелетите на другую сторону.

— Остров 6. Cave Island.

Уровень 1 (Cave One). Как и в других пещерных уровнях, пока особых сложностей не предвидится, правда, в конце уровня придется попрыгать по движущимся платформам.

Forest. Вы уже знаете как действовать в лесу. На полпути через уровень запрыгните на трамплин, получите кучу энергии.

Cave 2 (Lava Cave). Где-то посередине уровня обнаружите яйцо, в котором ключ. Получив его, сможете пропустить остальную часть уровня. В общем, так и следует сделать. Ну а если решите пройти уровень от начала до конца, то ключ брать не следует, поскольку в этом случае энергия расходуется чрезвычайно быстро, можете не успеть. В конце уровня нужно будет выполнить мощный суперпрыжок.

Cave 3 (Vertical Cave). Здесь есть некоторые сложности, а кроме того, где-то посреди уровня отыщите яйцо, и наградой будет синий динозавр, он вам очень пригодится.

Cave 4 (Water Cave). Чрезвычайно простой уровень, особенно если вы используете водного динозавра. Плывите по воде, постарайтесь избегать каких бы то ни было врагов, и все будет отлично.

Left Mountain level. Где-то посреди уровня обнаружите яйцо, в котором ключ. Взяв его, попадете в секретную зону, а там целая куча фруктов. Остерегайтесь лис, которые постараются неожиданно атаковать вас.

Right Mountain level. На этом уровне следует быть осторожным, пожалуй, только на одном участке, где между двумя платформами большая расселина, а в ней яйцо. Вот это яйцо трогать ни в коем случае не следует. В нем находится растение egg plant, которое буквально в несколько секунд высосет всю вашу энергию.

Underwater level. Здесь сможете найти третий топор где-то посреди уровня. Обязательно возьмите его, если потеряли свои топоры. Как всегда на этих уровнях, постарайтесь использовать водного динозавра, будьте осторожны и успешно его завершите.

Beach level. Очень короткий уровень и довольно легкий. Уворачивайтесь от булыжников, падающих кокосовых орехов и огня.

Vertical Cave (Cave 5). Обязательно разбейте первое яйцо, в нем молоко, а следовательно, сможете пополнить уровень своей энергии. Уворачвайтесь от врагов и постарайтесь закончить этот уровень как можно быстрее. Здесь очень мало фруктов, и нечем будет пополнить энергию, а следовательно есть шанс погибнуть.

Boss level. Используйте водного динозавра

и успешно завершите этот уровень. Будьте осторожны, особых неприятностей не предвидится.

— Остров 6. Cloud Island.

Уровень 1 (Forest 1). Остерегайтесь пурпурных москитов, обязательно ищите яйцо в конце уровня, в нем находится птеродактиль.

Underwater level. Не спешите, иначе вряд ли завершите этот уровень. Обязательно захватите топор, который найдете в нижней части экрана, где-то посередине этого уровня.

Mountain level 1. Уровень довольно сложный, горячиться не следует. Остерегайтесь осьминогов, которые выпрыгивают из воды, причем совершенно неожиданно.

Bottom Right Cloud. Еще один довольно сложный уровень, четко рассчитывайте свои прыжки, постарайтесь не врезаться во врагов и тогда успешно завершите его.

Mountain level 2. На этом уровне предстоит выполнить несколько довольно сложных прыжков. Старайтесь выполнить их как можно точнее.

Vertical Cave. Старайтесь игнорировать всех врагов, двигайтесь как можно быстрее, поскольку здесь явно недостаточно предметов, чтобы пополнить уровень энергии. Если хотите, можете заполучить коричневого динозавра, но вряд ли это целесообразно, поскольку потратите слишком многов времени.

Forest 2 (Лес с розовым небом). Чрезвычайно прсотой уровень. На первой его половине врагов очень мало, а на второй вообще нет.

Lava Cave. Постарайтесь не свалиться в лаву, остерегайтесь летучих мышей. Вот собстенно и все.

Beach. На этом уровне вас совершенно неожиданно могут атаковать лисы6 и их здесь чрезвычайно много. Используйте обычную стратегию для пляжных уровней.

Boss level. Старайтесь действовавть осмотрительно, так же, как и в других пещерных уровнях. Если у вас есть птеродактиль, то может быть, целесообразно использовать его.

— Остров 7. Volcano Island.

Level 1 (Mountain Level 1). Будьте осторожны, остерегайтесь осьминога и уверенно завершите уровень.

Pink-Skied Forest. Особых сложностей не предвидится, старайтесь избегать москитов.

Lava Cave. На этом уровне из лавы будут вылетать многочисленные огненные шары. Будьте осторожны, они чрезвычайно опасны. Кроме того, старайтесь поточнее рассчитывать свои прыжки, иначе рухнете в лаву.

Mid-Right Mountain. Не горячитесь, на этом уровне врагов не так уж и много, но если увидите, то почти наверняка сразу целую кучу.

Grey/Green Cave. В этой серо-зеленой пещере нужно быть очень внимательным, иначе можете попасть под атаку огненных шаров.

Beach. Обычный пляжный уровень. Где-то посередине него возле ямы обязательно убейте всеъ четырех ворон и получите в награду яйцо с коричневым динозавром.

Pink-skied Forest 2 (находится между двумя тоннелями). На этом уровне враги появляются буквально отовсюду, но, к счастью, действуют они очень медленно, а многие просто не движутся, а следовательно никакой опасности не представляют.

Left Volcano. Левый вулкан практически не отличается от среднего правого вулкана (mid-right volcano). Эти уровни буквально браться-близнецы.

Boss level. Вот здесь вам предстоит серьезное испытание. Прежде всего, нужно внимательно следить за вулканом, поскольку из него вылетают огромные лавовые шары.

Как только минуете второй вулкан, ни в коем случае не открывайте яйцо, поскольку в нем скрывается растение, которое моментально высосет из вас всю энергию. Ближе к концу уровня остерегайтесь маленьких лавовых ям, иначе свалитесь и погибнете.

— Остров 8. Dinosaur Island (последний уровень).

Leve One. Чрезвычайно простой уровень, и успешно завершите его, если, конечно, пингвины не попадут в вас своими снежными шарами.

Underground Ice level. Если не напо-

ретесь на шипастые шары, плавающие в воде, то и проблем не возникнет. Где-то с центральной части уровня обнаружите топор. Он пригодится.

Ice Cave. Действительно сложный уровень, будьте осторожны. Огромные глыбы льда падают с потолка, и ни в коем случае не стойте долго на ледовых платформах, располагающихся над большим отверстием где-то в средней части экрана, иначе они обрушатся.

Upper Forest. Остерегайтесь лис, они могут подкрасться незаметно, особено в самом начале уровня, а затем врагов практически не встретите, а если кого и увидите, то разделаетесь с ним в пол-пинка.

Underwater Cave. Используйте подводного динозавра и успешно завершите уровень.

Right Volcano. Остерегайтесь вулканов и огненных шаров. Врагов здесь немного, отвлекать они не будут, а следовательно можете полностью сконцентрироваться на вулканах и огненных шарах.

Left Volcano. Практически неотличим от предыдущего уровня, правда, врагов чуть побольше.

Grey/Green Cave. Вертикальная серо-зеленая пещера. Мало чем отличается от других вертикальных пещер, хотя врагов здесь несколько больше.

Особенно остерегайтесь летучих мышей, они появляются буквально отовсюду и действуют чрезвычайно быстро. Четко рассчитывайте свои прыжки, когда в конце нужно будет перескочить через два факела, а сразу же после этого бросится в атаку очередная летучая мышь, так что будьте настороже.

Bottom-Left Mountain. Враги на этом уровне настоящие слабаки, справитесь с ними запросто, а вот прыжки чрезвычайно сложные, почти невыполнимые. Особенно, если будете торопиться. Успокойтесь, не горячитесь и тщательно выполните каждый прыжок, так получится значительно быстрее, чем будете мчаться, сломя голову, и непрерывно погибать.

Boss level. Воспользуйтесь подводным динозавром и мчитесь через этот уровень как можно быстрее, поскольку единственный на этом уровне энергетический power-up (это молоко), обнаружите приблизительно в районе первой четверти уровня. А где-то на полпути увидите большой круг. Прыгайте прямо в него со своим динозавром, ни в коем случае постарайтесь не получить повреждений, плывите как можно быстрее и немедленно мечите свои топоры в каждого врага, как только его увидите.

Когда выскочите из воды, встретите первого врага. Немедленно избавьтесь от динозавров как можно быстрее и мчитесь, сломя голову, к финишу этого уровня, поскольку энергия у вас будет явно не на высоте.

* Босс-стратегии.

— Босс острова Fern Island: Living Wall.

Уровень трудности: 1,5/5.

Это первый и, по-видимому, самый простой и легкий босс. Метните свои топоры в центральную часть стены, и если какая-нибудь из зеленых сфер окажется слишком близко, немедленно уничтожьте своим топором. Этот парень вообще не представляет опасности, особенно, если в вашем распоряжении динозавар.

— Босс острова Lake Island: King Hermit Crab.

Уровень трудности: 2,5/5.

Дождитесь, когда краб высунет свою голову из-под панциря, а затем швыряйте в него топоры с максимальной скоростью и за четыре или пять раундов ликвидируете его.

— Босс острова Desert Island: Sand Scorpion.

Уровень трудности: 3/5.

Дождитесь, когда песчаный скорпион начнет обстреливать вас, и метните в него как можно больше топоров, прежде чем он успеет исчезнуть. В принципе, можно вообще не пользоваться платформами, хотя иногда они могут оказаться полезными.

— Босс острова Ice Island: Giant Octopus.

Уровень трудности: 3,5/5.

Довольно серьезный соперник. Однако справиться с ним можно, если знать как действовать. Встаньте посередине ледяного блока и перемещайтесь с одного его края на другой в зависимости от того, в какой части комнаты находится ваш соперник осьминог. Не забудьте при этом уворачиваться от ледяных блоков, падающих с потолка. Вот и одержите победу.

— Босс острова Cave Island: Mutant Moth.

Уровень трудности: 3/5.

Это не очень агрессивный соперник, но очень увертливый, и попасть в него чрезвычайно трудно. Чаще всего это удается, когда моль-мутант находится в центре экрана. Просто нужно занять позицию на правой платформе и забросать его топорами при первой возможности.

— Босс острова Cloud Island: Blue Hawk.

Уровень трудности: 3/5.

Синий ястреб не очень опасный соперник. Надо только использовать тактику наскоков и тут же удирать. Метните в него 3-4 топора, а затем запрыгните наверх в облако, выждите подходящий момент и повторите эту комбинацию. Тактика превосходная, а кроме того, вы сами резко снижаете опасность удачной контратаки, если все время движетесь.

— Босс острова Volcano Island: Blue Scorpion.

Уровень трудности: ?

Когда скорпион окажется в самом низу большой платформы, стойте твердо на земле и мечите в него топоры.

— Босс острова Dinosaur Island. Boss One: Green Hanging Scorpion.

Уровень трудности: 2/5.

Займите позицию в левой части экрана и швыряйтесь топорами. Одержите победу без всяких проблем.

Boss Two: Blue Bug.

Уровень трудности: 4/5.

Вот это уже серьезный соперник, причем он будет телепортироваться в углы экрана в следующем порядке: верхний правый, нижний правый, верхний левый, нижний левый. Запомните эту последовательность и перебегите в противоположную сторону комнаты от того места, куда он телепортируется, и немедленно швырните в него несколько топоров. Все время двигайтесь, тогда он не попадет в вас своими пулями.

ADVENTURE ISLAND III

**** Выбор уровня.***

На титульном экране нажмите **DOWN, UP, LEFT, RIGHT, B, A, B, A**.

ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

**** Купить бонусы.***

Во время игры нажмите **Select**, чтобы вызвать на экран меню найденныйх и приобретенных предметов. Различные звезды, собранные во время игры, могут быть использованы для приобретения дополнительных жизней, временной непобедимости, замораживания противника и многого другого.

ADVENTURES OF DINO-RIKI

**** Продолжить игру.***

На титульном кране нажмите и удерживайте **RIGHT** и нажмите **Start**. Другой вариант. На экране завершения игры Game Over нажмите **UP + Start**.

ADVENTURES OF LOLO, THE

**** Пароли уровней.***

1-1 **BBBV**	2-1 **BJBM**	3-1 **BQBG**
1-2 **BCBT**	2-2 **BKBL**	3-2 **BRBD**
1-3 **BDBR**	2-3 **BLBK**	3-3 **BTBC**
1-4 **BGBQ**	2-4 **BMBJ**	3-4 **BVBB**
1-5 **BHBP**	2-5 **BPBH**	3-5 **BYZZ**
4-1 **BZZY**	5-1 **CHZP**	6-1 **CPZH**
4-4 **CDZR**	5-2 **CJZM**	6-3 **CRZD**
4-5 **CGZO**	5-4 **CLZK**	6-4 **HJKR**

	5-5 **CMZJ**	6-5 **CVZB**
7-1 **CYYZ**	8-1 **DGYQ**	9-1 **DMYJ**
7-4 **DCYT**	8-5 **DLYK**	9-2 **DPYH**
7-5 **DDYR**		9-3 **QYDL**
		9-5 **DTYC**
10-1 **DVYB**		
10-2 **DYVZ**		
10-3 **DZVY**		
10-4 **VPDP**		
10-5 **GCVT**		

ADVENTURES OF LOLO 2, THE

Призовые экспертные уровни.

Введите в качестве пароля **PROA**, **PROB**, **PROC** или **PROD**.

Пароли уровней.

1-1 **PPHP**	2-1 **PBPM**	3-1 **PYPL**
1-2 **PHPK**	2-2 **PLPY**	3-2 **PMPB**
1-3 **PQPD**	2-3 **PCPZ**	3-3 **PJPR**
1-4 **PVPT**	2-4 **PGPG**	3-4 **PTPV**
1-5 **PRPJ**	2-5 **PZPC**	3-5 **PDPQ**
4-1 **PKPH**	5-1 **HRKJ**	6-1 **HZKC**
4-2 **HPPP**	5-2 **HBKM**	6-2 **HYKL**
4-3 **HHKK**	5-3 **HLKY**	6-3 **HMKB**
4-4 **HQKD**	5-4 **HCKZ**	6-4 **HJKR**
4-5 **HVKT**	5-5 **HGHG**	6-5 **HTKV**
7-1 **HDKQ**	8-1 **QVDT**	9-1 **QGDG**
7-2 **HKKH**	8-2 **QRDJ**	9-2 **QZDC**
7-3 **QPKP**	8-3 **QBDM**	9-3 **QYDL**
7-4 **QHDK**	8-4 **QLDY**	9-4 **QMBD**
7-5 **QQDD**	8-5 **QCDZ**	9-5 **QJDR**
10-1 **QTDV**		
10-2 **QDDQ**		
10-3 **QKDH**		
10-4 **VPDP**		
10-5 **VHTK**		

ADVENTURES OF LOLO 3, THE

Легкий старт.

Введите в качестве пароля **2222 2222 2222 2222**. Завершите первые два уровня и соберите яйцо и ключ. Затем перейдите на третий уровень и постройте радужный мост (rainbow bridge).

Обратите внимание! Игровое действие не будет продолжено после восьмого уровня.

Пароли уровней.

Ур.	*Герой*	*Пароль*
4-7	Lolo	**6B5R TQ [Heart] 6 C236 [Heart] VWH**
4-7	Lala	**MMDY WQH4 B2C9 [Heart]B[▲]H**
4-7	Bosses	**JY8H JPLG 893Q C[Heart]2L**
9-12	Lolo	**V4Y[Diamond] 23G [▲] 5J[Diamond]+JNDN**
9-12	Lala	**JWB+ L[▲]FFPB[▲]V 326B**
9-12	Bosses	**TTHR MR7H [Diamond] V3 [▲] L493**
14	Lolo	**ZGNY PTR5 +QTZ 3Q5V**
14	Lala	**Y2+V WGDN J+GG NSZ6**
15	Lolo	**NSMJ 62K5 6STK 67SR**
16	Lolo	**QKKH SQ53 6DP[Diamond] NJ+6**
16	Lala	**W8S[Heart] 4M4[Heart] GVRZ WM42**
17	Lolo	**96HW 56R8 [Heart] B [▲] B 93G5**
17	Lala	**D49[▲] DKQ[Heart] Q [▲]QP T56V**
King Of Eggerland		**4R4N SPDD F[Heart]L4 5BTJ**

ADVENTURES OF RAD GRAVITY

Планета Telos.

Введите пароль: **1$2N0K!C5530FWM-X7$NS.**

ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE AND FRIENDS

Проскочить уровень.

Как только начнется игровое действие, нажмите **B**, **A**(x2), **Start**, **A**, **B**(x2), **A** на контроллере 2. Затем во время игры нажмите **B** на контроллере 2, чтобы перепрыгнуть на следующий уровень.

Обратите внимание! После активации этого кода ваш персонаж не сможет прыгать.

AFTER BURNER

Реверсивный режим полета.

Нажмите и удерживайте **A + B** на контроллере 2 и нажмите **Start** на контроллере 1.

Тест звука.

На экране окончания игры Game Over нажмите **A + B + Select.**

Продолжить игровое действие.

После потери своей последней жизни на голубом экране After Burner нажмите **LEFT** (x3), **B**(x3), **A**(x3), **Start**. Игра вернется на последний сыгранный уровень.

AFTER BURNER 2

Продолжение.

На титульном экране нажмите: **LEFT**(x3) **B**(x3) **A**(x3) **Start**.

Реверсивный режим полета.

На титульном экране нажмите и удерживайте **A+B** на контроллере 2 и нажмите **Start** на контроллере 1.

AIR FORTRESS

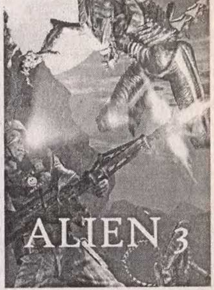
Пароли.

Квест	*Уровень*	*Пароль*
1	2	**I8TA**
1	3	**KA91**
1	4	**6KAI**
1	5	**8NYU**
1	6	**2APP**
1	7	**OS85**
1	8	**SUGA**
2	1	**ABE4**
2	2	**11NA**
2	3	**5AJI**
2	4	**TOBI**
2	5	**NDA4**
2	6	**MA1K**
2	7	**DOMO**
2	8	**7NDA**

ALADDIN

Пароли уровней.

2 – **Аладдин, Абу, Принцесса, Султан**
3 – **Джинн, Султан, Джаффар, Абу**
4 – **Абу, Аладдин, Принцесса, Аладдин**
5 – **Джинн, Джаффар, Принцесса, Джинн**
6 – **Султан, Аладдин, Джаффар, Джинн**
7 – **Принцесса, Аладдин, Аладдин, Джинн**



ALIEN 3

Прохождение этой игры построено как бы шаг за шагом, и вы должны продемонстрировать свое умение преодолевать сложные лабиринты и освободить заключенных. Если будете точно следовать прохождению, то сумеете успешно закончить игру, уложившись в лимит времени, и поскольку время, отпущенное на ваши действия, ограничено, то если возникнет необходимость прочесть какой-нибудь раздел прохождения, то поставьте игру на паузу, тогда не потеряете драгоценные секунды.

Действие игры происходит на отдаленой планете, далеко-далеко за пределами нашей галактики. Как известно из предыдущего фильма, мисс Рипли (Ripley), Ньют (Newt) и Хикс (Hicks) сумели ускользнуть все-таки от чужих на спасательном корабле EEV ship. Они заморозили себя в специальных криогенных ваннах и погрузились таки образом в глубокий анабиоз. Однако, их корабль потерпел аварию в результате неудачного приземления на планете Fiorina 161 Prison Complex.

Ньют и Хикс в результате этой катострофы погибли, а мисс Рипли просто полеряла сознание, в результате чего мерзкий чужой забрался внутрь ее организма. Местный врач тюремного комплекса prison complex по имени Клеменс (Clemens) спас мисс Рипли, но на этом дело не закончилось, поскольку вырвавшийся на свободу чужой не оставил своих гнусных намерений колонизировать землю, а потому Рипли должна решительно, раз и навсегда избавить нашу землю от этой чудовищной опасности.

На стартовом экране вы можете включить или отключить музыку или звуковые эффекты, а войдя в меню configure menu, прослушать различные звуковые эффекты и музыку, которая звучит по ходу игры. Кстати, можно также установить уровень трудности игры, особенно это важно для начинающих. Им рекомендуется самый легкий режим Easy. Кроме того, есть режимы Normal и Hard. Заодно можно установить количество попыток (от 1 до 9), которые вы можете использовать для успешного завершения игры. После того, как зафиксируете условия, возвращайтесь на главный экран и начинайте игру.

* Вооружение.

В этой игре оружие играет огромную роль, поскольку приходится сражаться с разнообразными чудовищами и монстарми, .

— **Pulse Rifle.** Импульсная винтовка очень эфективна против чужих, но, к сожалению, слишком быстро кончаются боеприпасы.

— **Flame Thrower.** Огнемет классное оружие, особенно в ближнем бою. Превращает чужого в угли буквально в несколько секунд.

— **Crenade Launcher.** Грантатомет, пожалуй, одно из самых могучих боевых средств, которые есть в вашем распоряжкении. Отлично работает на дальней дистанции, а кроме того, гранатометом можно выбить мощные стальные двери.

— **Hand Grenade.** Ручные гранаты очень удобное оружие для того, чтобы уничтожать врагов, прячущихся на потоке и в других местах, в случае если другим оружием добраться до них невозможно.

— **Radar.** Как только найдете радар, сможете очень эффективно использовать его для того, чтобы отыскать заключенных.

— **First-Aid Kit.** Аптечка первой помощи восстанавливает здоровье, что легко увидеть по индикатору (Health meter).

— **Weapon Refills.** Восстанавливает ваш боезапас, когда боеприпасы кончаются. Патроны для импульсной винтовки напоминают по форме креветки. Горючее для огнемета имеет вид красного баллона, а гранаты для гранатомета имеют золотую окраску, в то время, как ручные гранаты напоминают внешне эстафетную палочку.

* Управление.

Кнопки **LEFT** и **RIGHT**, если удерживаете их, позволяют бежать или ползать в соответствующем направлении.

Удерживая кнопки **UP** или **DOWN**, вы можете взбираться по лестнице. Если нажимаете кнопку **UP**, то открываете двери, а нажимая кнопку **DOWN**, опускаетесь на корточки.

Кнопка **A** – Выстрел из оружия.

Кнопка **B** – Прыжок.

Кнопка **Select** – Выбор оружия.

Кнопка **Start** – Пауза в игре.

* Враги.

— **Smal Alien.** Эти инопланетяне ползают на земле, причем довольно медленно. Частенько прячутся в ветиляционых шахтах, причем убить их несложно.

— **Big Alien.** Это более крупные инопланетяне, способные нанести серьезные повреждения Рипли, особенно, если проявить неосторожность: они тут же набросятся на вас. Один из таких монстров прячется на потолке, а некоторые из них как бы привязаны к потолку и атакуют оттуда.

— **Guardian.** Пожалуй, самые мощные чужие. Используйте гранатомет, чтобы расправиться с ними без проблем, и учтите, что они способны прыгнуть из одного конца комнаты в другой и при этом плюются очень опасной кислотой.

— **Face Higger.** Чрезвычайно неприятные враги. С ними нужно проявлять чрезвычайную осторожность, поскольку как только встретите их, они тут же попытаются вцепиться вам в физиономию. В этом случае быстренько нажмите кнопки **LEFT** и **RIGHT**, чтобы отшвырнуть их в сторону.

Pogs. В этих капсулах прячутся как раз Face Higger, и если успеете вовремя расстрелять их, то избежите серьезной опасности.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Миссия 1.

Заключенных: 5.

Время: 4 минуты.

Первый заключенный.

Вы стартуете вне комплекса. Пройдите направо, прикончите большого чужого, продвигайтесь направо, подойдите к лестнице, спуститесь вниз по ней, спуститесь по еще одной лестнице, которую обнаружите справа. Пройдите направо, прикончите еще парочку "больших", снова продвигайтесь направо, затем поднимитесь наверх, подойдите к консоли, нажмите кнопку **UP**, чтобы открыть дверь; пройдите вправо, прикончите еще одного большого, а затем спрыгните в яму и, когда приземлитесь, пройдите налево, убейте еще одного чужого и двигайтесь налево до конца, чтобы освободить первого заключенного.

Второй залюченный.

От того места, где освободили первого заключенного, вернитесь обратно к лестнице мимо которой прошли; поднимитесь по ней наверх, прикончите маленького чужого, прикончите большого, прицепившегося к потолку, и двигайтесь дальше налево. Откройте дверь, продвигайтесь дальше в этом же направлении, перескочите через ответстие в полу, прыгните вверх на миниплатформу и здесь освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Освободив очередного заключенного, спрыгните вниз с маленьких платформ и соскочите в отверстие в полу, через которое ранее перепрыгнули. Затем спуститесь по лестнице, но не до конца. Спрыгните на пол, перескочите через отверстие и продвигайтесь направо. Откройте дверь, продолжайте двигаться в этом же направлении и, когда подойдете к лестнице, поднимитесь по ней, сверните направо, спрыгните в яму и, как только приземлитесь, тут же появитсся большой. Убейте его как можно быстрее, сверните налево, и когда очередной враг прыгнет, попытавшись атаковать, немедленно уничтожьте его. Откройте дверь, пройдите до конца налево и освободите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Двигайтесь направо, спуститесь по лестнице, по которой только что прошли, и освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

От места, где освободили четвертого заключенного, возвращайтесь обратно, поднимитесь вверх по лестнице, сверните направо, прикончите "маленького", если ранее этого не сделали; продвигайтесь направо до конца и окажетесь в вентиляционной шахте.

Выход.

Продвигайтесь направо, пока не доберетесь до конца вентиляционной шахты. Увидите "маленького", который карабкается вверх по лестнице; расправьтесь с ним без сожаления, спуститесь по лестнице, сверните направо, а затем спуститесь по следующей слестнице и продвигайтесь дальше, пока не пройдете в дверь и окажетесь в открытой комнате. Здесь миссия заканчивается.

— Миссия 2.

Заключенных: 5.

Время: 4 минуты 20 секунд.

Первый заключенный.

Вы снова стартуете за пределами комплекса. Пройдите налево, прикончите большого и продвигайтесь налево до тех пор, пока не подойдете к лестнице. Спуститесь вниз по ней и увидите еще одну лестницу слева. Спуститесь по этой лестнице, обнаружите канистру для огнемета и аптечку первой помощи слева. Спускайтесь дальше по лестни-

цы и, когда окажетесь внизу, сверните налево и освободите первого заключенного.

Второй заключенный.

Пройдите направо, прикончите маленького, продолжите движение направо, откройте дверь, прибейте чужого, прицепившегося к потолку, и продолжайте двигаться направо. Обратите внимание на отверстие в полу, это как бы шахта для лифта. Спуститесь на лифте вниз, сверните налево, прикончите большого и маленького, а затем перепрыгните через лифтовую шахту и продвигайтесь налево. Как только подойдете к лестнице, поднимитесь по ней наверх и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Первым делом спускайтесь по лестнице, сверните направо к лифтовой шахте, спускайтесь вниз на лифте, а затем сверните налево, прикончите парочку больших и продвигайтесь налево до конца и освободите третьего заключенного.

Примечание. Освобождение очередного заключенного начинается с той точки, на которой вы освободили предыдущего заключенного. В случае, если ситуация изменится, об этом будет сообщено специально.

Четвертый заключенный.

Вернитесь обратно направо, поднимитесь на лифте вверх, идите направо до конца, садитесь в лифт и, когда поднометесь на самый верх, пройдите направо, прыгайте по маленьким платформам и продвигайтесь направо, пока не подойдете к двери. Откройте ее, пройдите направо, прикончите больших и маленьких чужих, продвигайтесь дальше направо, пока не увидите лестницу. Спуститесь по ней, пройдите направо к лифтовой шахте, спуститесь на лифте, сверните налево, перескочите через яму, пройдите влево и освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, прыгните в яму и, как только приземлитесь, прикончите большого; поверните налево, откройте дверь, продвигайтесь влево и освободите пятого заключенного. Затем пройдите направо, спуститесь по лестнице, затем по еще одной лестнице, возьмите боеприпасы справа, прикончите маленького слева и продолжайте двигаться налево, пока не окажетесь в вентиляционной шахте.

Выход.

Пройдите налево до конца вентиляционной шахты, спуститесь по лестнице вниз. Увидите маленького, карабкающегося вверх по лестнице; прикочните его, сверните направо, спуститесь по лестнице, снова пройдите направо и поднимитесь по очередной лестнице. Поверните направо, спуститесь по лестнице, воспользуйтесь вентиляционной шахтой, прикончите пару маленьких, спуститесь по лестнице вниз, сверните налево, спуститесь по еще одной лестнице и продвигайтесь направо до конца к выходу.

— Уровень 1. Guardian.

Заключенных нет.

Время: 2 минуты.

Переключитесь на гранатомет, подойдите поближе к тому месту, где затаился Гардиан, опуститесь на корочки и, как только он приблизится к вам, немедленно атакуйте. Когда уничтожите этого чрезвычайно опасного врага, пройдите направо и обнаружите импульсное ружье, гранатомет, огнемет и гранаты. Собрав все это добро, пройдите направо и выйдите в дверь.

— Миссия 3.

Заключенных: 5.

Время: 4 мин. 30 сек.

Первый заключенный.

Пройдите направо, откройте дверь, спрыгните в яму, спуститесь по лестнице вниз, но не до конца. Переберитесь в небольшую вентиялционную шахту слева, возьмите здесь огнемет и гранаты для гранатомета, спускайтесь по лестнице вниз до самого конца, прибейте маленького справа, снова спуститесь по очередной лестнице, пройдите направо, запрыгните на маленькие платформы, постарайтесь не грохнуться вниз, и как толь-

ко увидите платформу слева, перескочите на нее, двигайтесь дальше в этом направлении, пока не освободите первого заключенного.

Второй заключенный.

Спрыгните в яму и, когда приземлитесь, возьмите гранату и снаряды для гранатомета; пройдите направо до конца, прикончите большого по пути, и когда доберетесь до дальней правой стены, дождитесь, когда лифт спустится вниз, поднимитесь на нем на самый верх, сверните налево, пройдите через вентиляционную шахту и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Пройдите направо к лифтовой шахте, перескочите через нее и продвигайтесь дальше в этом направлении, прикончите большого, поднимитесь на лифте, сверните налево и поднимайтесь вверх по лестнице. Оттуда переберитесь на платформу, передвигайтесь направо, прикончите большого, затем еще одного большого и, наконец, освободите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Пройдите налево, спрыгните в яму, спускайтесь по лестнице, а затем пройдите направо, прикончите большого, соскочите вниз в лифтовую шахту и спускайтесь вниз. Перескочите во вторую нишу слева, сверните налево и освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, спрыгните в шахту, затем сверните налево, освободите заключенного и продвигайтесь налево, пока не окажетесь в вентиляционной шахте.

Выход.

Как только пройдете налево до конца вентиляционной шахты, спуститесь по лестнице, пройдите налево, спуститесь по еще одной лестнице, затем пройдите до конца направо и окажетесь у выхода.

— Миссия 4.

Заключенных: 5.
Время: 4 минуты.

Первый заключенный.

Пройдите направо, запрыгните в лифт, спускайтесь на нем вниз до первой ниши слева, пройдите налево, откройте дверь и дальше двигайтесь налево, пока не освободите первого заключенного.

Второй заключенный.

Пройдите направо, поднимитесь на лифте на самый верх, практически к тому месту, где стартовали в этой миссии. Сверните направо, прикончите маленького и большого (он сидит на потолке), сверните направо, поднимитесь вверх по лестнице и, когда окажетесь на самом верху, сверните налево, прикончите большого, дальше прыгайте по левым платформам, продвигайтесь налево и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Пройдите направо, прыгните вниз на маленькие платформы, продвигайтесь направо к лестнице, спуститесь по ней вниз, но не до самого конца; сверните направо, запрыгните на маленькие платформы, продвигайтесь направо, прикончите большого, висящего на потолке; сверните направо и придете к яме. Осторожненько пройдите по краю, затем спуститесь на маленькие платформы слева и доберитесь до ниши-углубления слева. Откройте дверь, прикончите большого и освободите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Пройдите направо к маленьким платформам, спрыгните вниз и, как только приземлитесь, бегите направо к лифту, езжайте на нем вниз, затем сверните налево, освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, прикончите большого, если не сделали этого ранее, а затем зайдите в вентиляционную шахту, а когда подойдете к самому краю и окажетесь возле лифта, запрыгните вверх на маленькие платформы, где вас уже давно поджидает пятый заключенный. Освободите его, спрыгните на маленькие платформы, а затем езжайте в самый низ. Прикончите большого и пройдите налево к вентиляционной шахте.

Выход.

Как обычно, пройдите налево до конца вентиляционной шахтф, спуститесь по лестнице вниз, снова пройдите налево, спуститесь по еще одной лестнице и продвигайтесь до конца направо к самому выходу.

— Уровень 2. Guardian.

Заключенных нет.

Время: 2 минуты 11 секунд.

Со старта продвигайтесь направо, спуститесь по лестнице, не обращайте внимания на аптечку первой помощи, возьмите ее только в случае крайней необходимости. Когда спуститесь до конца по лестнице, пройдите направо, возьмите гранату и снаряды для гранатомета, переключитесь на гранатомет и повернитесь налево. Теперь осторожно: если пройдете за лестницу, то тут же вас атакет Гардиан. Дождитесь, когда он появится, запустите в него парочку снарядов из огнемета, повторите несколько раз эту процедуру и, как только уничтожите его, пройдите налево, возьмите горючее для огнемета и двигайтесь дальше налево до самого выхода.

— Миссия 5.

Заключенных: 6.

Время: 4 минуты 45 секунд.

Первый заключенный.

Со старта уничтожьте большого и малых чужих, затем спрыгните вниз в яму справа и, когда приземлитесь, сверните направо, прикончите еще одного большого, прицепившегося к потолку. Пройдите направо, откройте дверь и продвигайтесь направо до тех пор, пока не подойдете к лестнице. Спуститесь по ней вниз, затем сверните налево, пройдите через вентиляционную шахту, перескочите через небольшую яму и продвигайтесь налево. Когда подойдете к лифтовой шахте, перепрыгните через нее, идите дальше налево и выпустите первого заключенного.

Второй заключенный.

Пройдите направо к лифтовой шахте, спуститесь на лифте вниз, пройдите направо и освободите второго.

Третий заключенный.

Спускайтесь по лестнице, сверните направо, возьмите гранату, бегите налево, спрыгните в лифтовую шахту и, когда приземлитесь на полу, пройдите налево, освободите третьего.

Четвертый заключенный.

Пройдите направо к лифтовой шахте и, когда лифт опустится вниз, садитесь в него. Как только увидите нишу слева, прыгайте прямо в нее, пройдите налево, откройте дверь и продвигайтесь дальше налево, прикончите большого чужого и здесь освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, садитесь в лифт, поднимайтесь наверх, а затем запрыгните на платформу, на которой находится лестница; поднимитесь по этой лестнице, дождитесь лифта, поднимитесь на нем наверх, затем сверните направо и подойдете к яме с маленькими платформами. Аккуратненько прыгайте по этим платформам, продвигаясь направо. Когда увидите справа нишу, запрыгните в нее, двигайтесь дальше в этом же направлении, откройте дверь, пройдите направо до уонца и освободите пятого заключенного.

Шестой заключенный.

Пройдите направо к яме с лифтом (перемещаясь справа налево), сверните налево, затем вернитесь обратно (налево), подойдите к краю ямы, аккуратненько спрыгните вниз на маленькие платформы и, когда окажетесь в самом низу, пройдите налево, освободите шестого заключенного, а затем пройдите до конца направо к вентиляционной шахте.

Выход.

Пройдите направо по вентиляционной шахте, спуститесь по первой лестнице вниз, сверните направо, затем спуститесь еще по одной лестнице, пройдите налево, прикончите маленького, затем поднимитесь наверх по очередной лестнице, сверните налево, спуститесь по еще одной лестнице, снова сверните налево, прикончите маленького, спуститесь по следующей лестнице и пройдите

налево. На этот раз поднимитесь по лестнице, снова сверните налево и спуститесь по еще одной лестнице. Прибейте маленького, который карабкается по ней; затем пройдите влево, спуститесь по лестнице вниз и продвигайтесь дальше налево вдоль длинного тоннеля, и таким образом покинете уровень.

— Миссия 6.

Заключенных: 7.

Время: 4 минуты 30 секунд.

Первый заключенный.

Пройдите направо через небольшую вентиляционную шахту, затем снова направо и освободите заключенного.

Второй заключенный.

Прикончите большого, пройдите направо к лестнице, поднимитесь по ней, прикончите маленького, прыгайте по маленьким платформам и продвигайтесь налево. Поднимитесь по лестнице, сверните направо, прикончите большого и продолжайте двигаться направо по вентиляционной шахте, прикончите большого и маленького, затем пройдите направо, подойдите к яме, спрыгните в нее и, как только приземлитесь, сверните направо, убейте чужого, продвигайтесь дальше направо, откройте дверь и снова направо, прикончите большого, прицепившегося к потолку; откройте еще одну дверь, пройдите направо и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Пожалуй, этого труднее всего обнаружить. От места, где освободили второго заключенного, пройдите направо, поднимитесь вверх по лестнице и как раз его здесь и обнаружите.

Четвертый заключенный.

Спуститесь по лестнице, пройдите налево, подойдите к следующей лестнице, спуститесь по ней, пройдите направо, прибейте большого, прицепившегося к потолку; сверните направо, откройте дверь, продолжайте двигаться направо и спускайтесь вниз по вентиляционной шахте. Сверните налево, запрыгните на платформу (правда, это довольно сложно сделать, но вы уж постарайтесь) и освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, возвращайтесь в вентиляционную шахту, поднимитесь по лестнице до тех пор, пока не увидите вентиляционную шахту, ведущую налево. Сверните в нее и двигайтесь в этом направлении, пока не увидите пятого заключенного.

Шестой заключенный.

Пройдите налево, прикончите большого, осторожненько прыгайте по меленьким платформам, поднимайтесь на самый верх и освободите шестого.

Седьмой заключенный.

Осторожненько возвращайтесь на меленькие платформы и пройдите налево, откройте дверь, продвигайтесь налево до конца, и когда подойдете к двери, откройте ее, освободите седьмого заключенного, сверните направо, подойдите к лестнице, мимо которой только что прошли; спуститесь по ней вниз, сверните налево, затем спуститесь вниз на лифте, пройдите направо к воздушной вентиляционной шахте.

Выход.

Пройдите направо, спуститесь по первой лестнице вниз и двигайтесь направо до конца, а затем по лестнице поднимитесь наверх, сверните направо, спуститесь по следующей лестнице, пройдите направо, спуститесь по еще одной лестнице, затем пройдите налево и снова спуститесь по лестнице. Пройдите вправо, прикончите пару маленьких, поднимитесь по лестнице вверх, пройдите направо, прикончите еще одного "малыша" и продвигайтесь направо к выходу.

— Уровень 3. Guardian.

Заключенных нет.

Время: 2 минуты 5 секунд.

Этот Гардиан, третий босс, будет пожалуй покруче. Если вы не сможете спрятаться, тогда вас ожидают серьезные неприятности. Первым делом переключитесь, конечно, на гранатомет, а затем, когда босс приблизится, немедленно атакуйте. К сожалению, здесь нет поблизости аптечки, но вам нужно постараться успеть прикончить босса прежде, чем

он сделает это сам. Как только уничтожите его, пройдите направо и выйдите в дверь.

— Миссия 7.

Заключенных: 4.

Время: 4 мин. 30 сек.

Первый заключенный.

Пройдите вправо, перескочите через яму, продвигайтесь дальше в этом же направлении, откройте дверь и двигайтесь дальше направо. Прикончите большого и продвигайтесь направо, спрыгните в яму и, как только приземлитесь, продолжайте двигаться налево до тех пор, пока не подойдете к лестнице. Спуститесь по ней, пройдите дальше налево, дождитесь, когда лифт поднимется; садитесь в него, повернитесь направо, и когда увидите нишу в стене, прыгайте в нее, пройдите направо через вентиляционную шахту и освободите заключенного.

Второй заключенный.

Сверните направо, спрыгните в яму, сверните налево, прикончите большого, не забудьте про маленького, продвигайтесь налево, перескочите через яму, пройдите налево и выпустите второго.

Третий заключенный.

Пройдите направо, спрыгните в яму и освободите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Дождитесь, когда спустся лифт, садитесь в него. Продвигайтесь направо и, когда подойдете к дальней стене, запрыгните на маленькие платформы. Как только подниметесь на самый верх, вскарабкайтесь по лестнице вверх, освободите четвертого заключенного и дальше прыгайте по маленьким платформам, пока не окажетесь на самом верху. Здесь сверните направо, прикончите большого, продвигайтесь дальше в этом же направлении, прибейте еще одного большого, снова двигайтесь направо, прикончите еще одного большого врага, а вот теперь спуститесь по лестнице, сверните налево, откройте дверь, прикончите маленького, продвигайтесь дальше налево, прыгайте по маленьким платформам, продвигаясь направо. Откройте дверь и двигайтесь дальше направо, спрыгните в яму и, как только приземлитесь, отправляйтесь налево в вентиляционную шахту.

Выход.

Продвигайтесь к шахте налево до самого конца, спуститесь по лестнице вниз, сверните налево, затем еще по одной лестнице вниз и снова налево. Спустившись вниз по третьей лестнице до самого конца, сверните направо. Затем спуститесь еще по одной лестнице в самый низ, на этот раз сверните налево, спуститесь вниз по очередной лестнице и отправляйтесь налево прямо к выходу.

— Миссия 8.

Заключенных: 5.

Время: 4 минуты.

Первый заключенный.

Пройдите направо, откройте дверь, дальше направо, осторожненько спускайтесь вниз по маленьким платформам, но ни в коем случае не спрыгивайте в яму. Проявите осторожность и сумеете освободить первого заключенного.

Второй заключенный.

Поднимайтесь вверх по маленьким платформам, сверните направо, прикончите нескольких "малышей", продвигайтесь направо, пока не подойдете к яме. Дождитесь лифта, движущегося справа налево, и когда он приблизится, отправляйтесь направо, прикончите "малыша", затем откройте дверь, пройдите направо, спрыгните в яму и, когда приземлитесь, пройдите налево, прикончите большого, затем продолжите движение налево и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Спрыгните в яму и, как только приземлитесь, идите направо, откройте дверь, продвигайтесь дальше в этом же направлении, прикончите большого и маленького, затем пройдите направо, прыгайте дальше по маленьким платформам, и когда доберетесь до ниши, сверните направо. Здесь увидите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Пройдите налево, продолжайте подъем

по маленьким платформам, и как только окажетесь наверху, сверните направо, прикончите "малыша", снова сверните направо и освободите заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите налево, прыгайте вниз по маленьким платформам, и как только окажетесь на полу, сверните налево, прыгните через яму и, приземлившись, двигайтесь дальше налево, откройте дверь и продолжайте движение в этом направлении, прикончите большого. Не сворачивайте, двигайтесь дальше, пройдите в вентиляционную шахту, спуститесь в самый низ, пройдите направо, подойдите к яме, дождитесь лифта, движущегося справа налево; садитесь в него, продолжайте двигаться направо, по пути не забудьте захватить боеприпасы для гранатомета. Двигайтесь дальше направо, пока не окажетесь возле другой ямы. Дождитесь следующего лифта, он также движется справа налево, и продвигайтесь дальше направо. Откройте дверь, прдолжайте движение в этом же направлении, освободите пятого заключенного, затем сверните направо, спрыгните в яму и, как только приземлитесь, пройдите налево, прикончите большого и маленького. Не сворачивайте, двигайтесь в этом же направлении, пока не доберетесь до вентиляционной шахты.

Выход.

Пройдите по шахте налево до конца, спустесь по лестнице вниз, затем до конца направо, снова по лестнице вниз и снова направо. На этот раз поднимитесь по лестнице наверх, пройдите направо, спуститесь по лестнице, снова направо, спуститесь по очередной лестнице и еще раз направо. Спустившись по следующей лестнице, еще раз пройдите направо, прикончите маленькго, спуститесь по следующей лестнице, пройдите направо, спуститесь по очередной лестнице вниз, пройдите направо прямо к выходу.

— Уровень 4. Guardians.

Заключенных нет.

Время: 4 мин. 15 сек.

Это последний, финальный уровень. Однако, здесь вас ожидают очень серьезные сложности. Во-первых, нет аптечки, а кроме того, негде пополнить боезапас (weapon refills), он отсутствует на этом уровне. Быстренько переключитесь на гранатомет, оставайтесь на месте и, когда появится босс, немедленно атакуйте. Старайтесь обстреливать его непрерывно, покеа есть боеприпасы, и возможно одержите победу. Однако, если боеприпасы закончатся, бегите направо, осторожненько спуститесь по маленьким платформам, пройдите налево прямо в нишу, оттуда дальше налево до конца, переключитесь на имепульсную винтовку и расстреляйте второго охранника. Когда снова закончатся боеприпасы, переключитесь на гранатомет. При этом нужно к следующему охраннику подойти буквально вплотную, и когда окажетесь на убойной дистанции, поджарьте его как можно быстрее. Парочки атак будет достаточно, и последний хранитель тут же сдохнет. Теперь отправляйтесь направо, пройдите в дверь, и на этом самом месте игра и заканчивается.

Теперь садитесь на диванчик, просмотрите концовку. Вы это вполне заслужили, тем более что Земле не угрожает колонизация чужими. Вы сделали свое дело!

ALIEN SYNDROME

**** Выбор уровня.***

Одновременно нажмите **DOWN + Start** на контроллере 1 и **RIGHT** на контроллере 2.

**** Позаимствовать жизнь.***

Начните игру для двух игроков. Нажмите **A + B** после того как исчерпаете жизни, чтобы позаимствовать одну жизнь у другого игрока.

**** Оружие для двоих.***

Начните игру для двух игроков. Имея двух игроков, собирайте оружие одновременно обоими персонажами. Оружие будет использоваться обоими игроками.

ALL PRO BASKETBALL

**** Пароли чемпионата.***

Введите пароль **BEOLEHPPHRMR**, чтобы начать со старта чемпионата, играя за LA Breakers с непобитым рекордом.

Введите пароль **NFJNKMMJMJFQ**, чтобы начать со второй половины чемпионата, играя за Seattle Sonics с непобитым рекордом.

AMERICAN GLADIATORS

**** Пароли уровней.***

2 **ABAAAABB**
3 **ABAABAAA**
4 **ABABBBBB**

ARKANOID

**** Выбор уровня.***

На титульном экране нажмите и удерживайте **Start + A + B**. Отпустите кнопки, когда появится требуемый уровень. Другой вариант. На титульном экране нажмите и удерживайте **A + Select**.

**** Проскочить уровень.***

Нажмите и удерживайте **A + Start**, чтобы перепрыгнуть на следующий уровень.

Обратите внимание! Этот код эффективен только на первых шестнадцати уровнях.

**** 255 жизней.***

Введите в качестве пароля **NYOPUGLE**.

**** Продолжить игру.***

Перед появлением экрана окончания игры (game over), удерживая **A + B**, нажмите **Select**(x5), **Start**, чтобы продолжить игру на последнем уровне с нулевым счетом.

ARKISTA'S RING

**** Показать статус.***

Нажмите **Select** между уровнями, чтобы увидеть экран статуса.

**** Режим Expert.***

Успешно завершите игру. Начните другую игру, чтобы получить быстро движущихся противников.

ASTYANAX

Вам снова снится сон. Кто-то зовет вас, ждет, просит о помощи. Вы, юноша по имени Астианакс (имя выбрано явно их греческой мифологии), студент высшей школы города Greenview, даже себе не представляете, что обозначает этот сон, и что это за девушка, которая обращается к вам во сне, моля о по-



мощи и поддержке. Неожиданно в один прекрасный день, когда Астианакс отправился в школу, он исчезает и каким-то магическим образом переносится в магический мир Remlia волшебницей по имени Кьюти (Cuite). Она рассказывает нашему герою, что девушка, появляющаяся в его сне, на самом деле, принцесса Rosebud (Розебад). Она захвачена каким-то мерзким волшебником по имени Blackhorn, и ее нужно освободить. Но единственный человек, который может это сделать, именно он, Астианакс. Тогда она сможет вернуть его домой, телепортировав обратно,. При этом Кьюти вручает Астианаксу магический топор, которым он сможет победить Блекхорна (Blackhorn) и его многочисленных монстров.

**** Непобедимость (Invincibility).***

На титульном экране нажмите кнопки **UP, UP, UP, UP, DOWN, LEFT, RIGHT, UP, Start** на титульном экране. Если сделаете все правильно, то тогда Астианакс никогда не получит никаких физических повреждений от вражеских атак, но при этом магические атаки все-таки окажутся для него очень опасными.

**** Выбор стадии (Stage Select).***

На титульном экране нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT, RIGHT** и **B, B, B, B, Start** на титульном экране. Если не собьетесь и

наберете код правильно, то попадете на экран выбора стадий и сможете начать игру с любого уровня, следующего после первого. При этом в вашем распоряжении будет меч, обладающий максимальной силой.

Продолжение игры.

Нажмите **A, B, Select, Start** на экране Game Over.

Управление.

Кнопки на D-pad **LEFT** и **RIGHT** – перемещают Астианакса в соответствующем направлении.

Кнопка **DOWN** – опуститься на кориточки.

Кнопка **A** – прыжок.

Кнопка **B** – атака оружием.

Кнопка **UP + B** – атака выбранным заклинанием.

Кнопка **Select** не используется.

Кнопка **Start** – пауза в игре. В этот момент вы можете переключиться с одного заклинания на другое, используя кнопку **UP**).

Персонажи.

– Astyanax (Астианакс).

Шестнадцатилетний парень из горда Greenview, магическим образом был телепортирован в таинственный мир Remlia. Здесь ему нужно освободить принцессу Розебад, в противном случае, он никогда не сможет вернуться в свой мир.

– Princess Rosebud (принцесса Розебад).

Принцесса Rimlia, именно она появляется во снах Астианакса. Ее захватил могучий колдун Блекхорн, и только она может вернуть обратено Астианакса в его родной мир. Причем общается она с нашим героем и волшебницей Кьюти с помощью телепатии.

– Cutie (Кьюти).

Волшебница, подружка принцессы, обладает большой магической силой, но, конечно, куда слабее, чем Розебад. Именно эта волшебница перенесла Астианакса в Rimlia, но вот обратно вернуть его она сама не может. Очень много знает о мире Rimlia и всегда окажет помощь нашему герою, как только это будет необходимо.

– Blackhorn (Блекхорн).

Дьявольский волшебник и главный мерзавец в игре. Он похитил принцессу, чтобы отнять у нее всю жизненнцю силу и таким образом стать властелином Rimlia. Крепость его находится в замке Thelenea Castle.

– Thorndog (Торндог).

Самый надежный охранник Блекхорна. Прекрасно владеет боевым искусством Black Arts. Именно он заколдовал принцессу, чтобы она не могла ускользнуть из замка Thelenea.

– Caesar (Цесар).

Любимец Торндога. Известен под кличкой Gremlin Face или Chicken Feet. Довольно тупой, но, тем не менее, будет всячески мешать Астианаксу освободить принцессу Розебад.

По ходу игры Астианаксу придется действовать в 11-ти мирах и в каждом из этих миров сражаться с многочисленными монстрами. Убивать он их может своим магическим топором magic axe или одним из трех магических заклинаний, которые получит от волшебницы Кьюти. В финальной части каждого мира ему придется сразиться с мини-боссом, а победив его, он завершит свои приключения в этом мире. Посматривайте на дисплей в нижней части экрана. Необходимо точно отслеживать записанную там информацию для того, чтобы успешно завершить игру.

– Score. Здесь указан ваш очковый баланс. Он возрастает, когда вы убиваете врага, а когда набираете 100000 очков, то получаете первую дополнительную жизнь, за 200000 очков следующую, за 400000 – третью, и далее за каждые 200000 очков получаете еще одну очередную жизнь.

– Lives. Здесь указано количество жизней, имеющихся в вашем распоряжении. Как только потеряете все эти жизни, игра закончится.

– Round. Указан мир, на котором вы действуете в настоящее время.

– Power. Характеристика атакующей мощи вашего оружия. Она возрастает, когда вы не участвуете в бою, так что можете дождаться, когда индикатор заполнится довер-

ху, а затем атакуйте, нажав кнопку **B**.

— **Life.** Индикатор жизненой силы Астианакса. Жизненная сила уменьшается, когда он пропускает атаки от монстров, и увеличивается, когда выпивает настойки. Как только жизненная сила заканчивается, он падает на землю и теряет жизнь. Кроме того, он теряет жизнь, если падает в какую-нибудь яму.

— **Magic.** Характеристика магической силы, необходимая для исполнения заклинаний. Если у вас нет достаточно магической сили, чтобы провести то или иное заклинание, вам придется отыскать Кьюти, она поможет.

* *Powerups.*

По ходу игры вы найдете различные powerups. Как правило, они находятся внутри магических статуй. Такую статую нужно атаковать дважды своим оружием и тогда получите powerup, находящийся внутри. На большинстве уровней первые два предмета, это Power Claw и Mini-Axe. А остальные предметы обычно появляются в случайном порядке.

— **Power Claw.** Этот предмет увеличивает вашу атакующую мощь. При этом индикатор силы power bar увеличивается сразу на четыре сектора. На каждом уровне такой предмет найдете лишь однажды, да и то не всегда.

— **Mini-Axe.** Этот предмет как бы позволяет изменить ваше оружие, в результате топор превращается в копье swift spear или мощный меч (Sword).

— **Red Potion.** Красная настойка, восстанавливающая три сектора индикатора жизни.

— **Blue Potion.** Синяя настойка. Полностью восстанавливает индикатор жизненной силы.

— **Wings.** Этот предмет увеличивает скорость ударов, которые вы наносите своим оружием.

— **Cutie.** Это не предмет, а волшебница. Появляется она, как только уровень вашей магической силы станочится чрезвычайно низким, и никаких заклинаний уже исполнить не можете. Она восстановит уровень магической силы или же сменит ваше оружие.

— **Astyanax Doll.** Эта куколка, на самом деле, дополнительная жизнь.

* *Магические заклинания.*

— **Bind.** Замораживает всех врагов на несколько секунд. Кстати, отлично действует и на боссов. Когда вы вооружены топором, расходует 5 магических очков MP, копьем – 3 MP и мечом – 6 MP.

— **Закалинание Blast.** В результате этого заклинания огненные шары разлетаются во всех направлениях, уничтожая врагов. Когда у вас в руке топор, расходуются 6 MP, копье – 4MP, меч – 10 MP.

— **Заклинание Bolt.** Все враги будут уничтожены мощной молнией. Когда у вас в руках топор, расходуется 10 MP, копье – 5 MP и меч – 20 MP.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

* *The World Of Remlia (Мир Ремлия).*

— Раунд 1-1. Замок Remlia Castle.

Вы находитесь возле замка, охранники Блекхорна буквально повсюду. Вокруг замка противники довольно слабые. Здесь вы встретите, в частности, летающие шары; скелеты. вооруженные мечом, и здоровенные "глаза", которые сбрасывают на вас взрывчатку. Не следует забывать и про растения, которые плюются языками пламени. Всех этих врагов можно уничтожить буквально несколькими ударами топора.

Мини-босс.

Двухголовый "прыгун" преградит вам путь к Цесару. Он прыгает по комнате до тех пор, пока не получит по заслугам, и как только проведете атаки, он тут же мутирует в совершенно другую форму, встанет на месте и начнет дальнобойные атаки. В этот момент как раз и нужно атаковать его своим оружием. Через несколько секунд после этого он снова начнет прыгать, и как только расправитесь с ним, приготовьтесь к схватке с боссом.

Remlia Boss: Ceaser (Цесар).

Босс движется по арене довольно медленно и атакует своей головй. Будьте очень

внимательны, поскольку, как только челюсти раскроются дважды, он тут же проведет атаку "плавающей" головой или тройной молнией. Как только голова будет уничтожена, вам предстоит схватка с райдером. Он вооружен мечом и немедленно атакует, как только приблизитесь к нему на убойную дистанцию. А если будете стоять поодаль, то попытается атаковать кольцами, так что для того, чтобы одержать победу, бросайтесь в ближний бой и атакуйте несколькими мощными ударами. Для того, чтобы ликвидировать его очень быстро, если у вас есть копье и высокий уровень магии, используйте несколько раз заклинание Blast spell и уничтожите обоих противников.

— Раунд 2-1. Redroad Forest.

В лесу Redroad вам нужно будет сразиться с несколькими скелетами, вооруженными мечами. Кстати, эти скелеты могут стрелять из своих мечей, словно из огнестрельного оружия. А кроме того, остерегайтесь растений, которые выплевывают ядовитую пыльцу. Если хотите расправиться с врагом быстро, используйте заклинание Bind spell и расправитесь со всеми противниками, засевшими на платформах.

Мини-босс.

На этот раз вам приедтся сразиться с каким-то слизистым пудингом. Он движется назад-вперед, а затем приподнимается и атакует в тот момент, когда вы замахиваетесь на него своим оружием. Постарайтесь атаковать с ближней дистанции, нанося мощные удары мечом.

— Раунд 2-2. Inazumi Hill.

На этом уровне вам предстоит забраться на высокий холм и сразиться с какими-то слизистыми монстрами, мечущими копья. Нанесите два удара и одержите победу над любым из них. На этом уровне нет никаких powerups, так что нужно пройти его и при этом постараться не получить повреждений.

Мини-босс.

Гаргулья летает назад и вперед, а затем резко пикирует на вас, когда окажетесь поблизости. Вначале она атакует своими когтями, а затем сбрасыват змееобразную бомбу, которая разделяется на четыре части. Увернитесь от этих атак и рубите своим мечом, как только окажетесь на убойной дистанции.

Inazumi Boss: Medusa.

Медуза ползает по краю экрана и атакует вас своей "рукой". Кроме того, швыряется змеями, которые ползут к вам по земле. После того, как она швырнет пару змей, тут же исчезнет и появится на другой стороне экрана, а потому нужно занять позицию поближе к центру и постараться нанести удар по драгоценному камню на ее брюхе. При этом не забывайте поворачиваться, чтобы своевременно уничтожать небольших змеек, которые постараются к вам приблизится.

— Раунд 3-1. Ryogoku Ruins.

Руины очень опасное место. Многочисленные растения плюются языками пламени, а кроме того, очень опасные шары. Когда сумеете пробраться до середины уровня, используйте заклинание Bind spell, чтобы заморозить врагов, иначе растение на верхней платформе сможет сбить вас вниз.

Мини-босс.

В конце этго уровня вас поджидает Минотавр. Несколько мгновений он стоит неподвижно, а затем атакует молнией. Если сами непрерывно будете молотить своим оружием, то сможете не допустить молниевых атак, а они очень опасны. Заклинание Bind Spell в этой ситуации очень эффективно.

— Раунд 3-2. Rent Valley.

Медленно спускайтесь вниз, сражайтесь со слизистыми монстрами, а также с небольшими летучими мышами. В конце уровня найдете синюю настойку Blue Potion, если будете удерживать кнопку **RIGHT** на D-pad во время исполнения последнего прыжка. Хватайте эту настойку и спускайтесь вниз, где вас поджидает мини-босс.

Мини-босс.

На этот раз вам придется сражаться с големом. Он движется медленно и наносит

удар кулаком после того, как сделает очередной шаг. Иногда он, кстати, может остановиться и швырнуть в вас каменную голову, от которой нужно увернуться и сохранять дистанцию. В противном случае серьезные повреждения от его мощных кулаков практически неизбежны.

Rent Boss: Stone Guardian.

Этот противник довольно медленно движется назад и вперед, атакуя вас шипастыми шарами. Попробуйте уничтожить эти шипастые шары, одновременно атакуя босса в мягкое подбрюшье. После нескольких успешных атак из босса выскочит монстр-мутант. Атакуйте его непрерывно, чтобы разнести вдребезги каменную раковину этого монстра, а затем мутант медленно поплывет, сбрасывая какие-то пузыри. Нанесите ему несколько точных атак, и он будет уничтожен.

— Раунд 4-1. Marshy Swamp.

На этом уровне вам придется сражаться с какими-то "рыбными" монстрами, выпрыгивающими из глубин болот и атакующих копьями. Некоторые из них сумеют запрыгнуть на платформу и будут пытаться в прыжке атаковать вас. Когда убьете одного и пройдете чуть дальше вперед, тут же появится еще одна "рыба", так что расправляйтесь с ними поодиночке и двигайтесь медленно, иначе не успеете очухаться от предыдущей схватки. Используйте заклинание Bind в случае необходимости, возможно где-то посредине уровня потребуется помощь Кьюти. Не стесняйтесь она на вашей стороне.

Мини-босс.

На этот раз сражение с золотым скелетом будет не очень сложным. Враг не представляет серьезной опасности. Используйте заклинание Blast и рубайте его своим мечом.

— Раунд 4-2. Grave Cemetery.

На кладбище вас атакуют скелеты, плавающие шары, бабочки и опасные растения. Используйте заклинание Blast, чтобы уничтожить растение с дальней дистанции.

В качестве мини-босса в конце уровня вас встретит волшебник, атакующий магическими молниями, а также заклинаниями Bind и Blast. Если он начнет сучить ручонками, то значит немедленно исполнит заклинание. Вы не можете его заблокировать, поэтому постарайтесь победить колдуна как можно быстрее. Если он начнет двигать ручками вверх и вниз очень быстро, значит вот-вот исполнит атаку Магическая Молния. Правда, атака эта довольно медленная, так что вы всегда сумеете увернуться.

Grave Boss: Tree Creature.

Три монстра-дерева, из которых "выкатываются" небольшие растения, они очень опасны, поскольку эти маленькие растения начинают вдруг увеличиваться в размерах, затем взрываются как мощные бомбы. Конечно, эти штуки можно уничтожить одним мощным ударом меча. Учтите, однако, что дерево, словно языком способно атаковать лианой. Правда, эта атака редко используется. Атакуйте в голову, это слабое место в дереве.

— Раунд 5-1. Telugamn Bridge.

На этом уровне такие же враги, как и в болотах. Когда вы добудете первый Power Claw на этом уровне, ваше оружие должно быть максимальной силы full power, и тогда вы сможете уничтожать врагов одним точным ударом.

Мини-босс.

Босс этого уровня griffin. Вначале он выступает в качестве льва, а заодно и орла, так что вам придется сражаться как бы с двумя соперниками по очереди. Лев бегает назад и вперед по стадии, а орел летает в небесах, пикируя на вас, атакуя своими острыми когтями. Когда вы сумеете нанести повреждения любому из своих соперников, они тут же превратятся в грифона, а грифон атакует точно так же, как гаргулья в зоне Inazumi, за исключением того, что не будет сбрасывать "змеиные" бомбы. Атаки ее не очень опасны. Используйте заклинание Blast для того, чтобы расправиться с этим довольно надоедливым, но интересным противником.

— Раунд 5-2. Cliff.

Поднимайтесь на самую вершину утеса и

сразитесь здесь с какими-то слизистообразными монстрами.

Мини-босс.

На этом уровне синий голем. На самом деле, он совсем не круче, чем коричневый в мире Rent.

– Раунд 6-1. Thelenea Castle.

Вы в замке – логове вашего самого главного врага. Предстоит серьезное испытание. Вам придется пройти через целый ряд дверей, а если собьетесь или ничего не получится, то придется многократно возвращаться назад. Фокус состоит в том, что вам нужны именно те двери, которые охраняют скелеты, а через другие двери даже и не пытайтесь проходить. После того, как пройдете в первую дверь и войдете в замок, далее проходить двери нужно в следующем порядке, не считая первой: третья дверь, вторая дверь, первая дверь, третья дверь, вторая дверь, третья дверь, и когда окажетесь за пределами этого помещения, встретитесь с колдуном-мумией. Этот колдун телепортируется в разные точки, использует различные магические атаки, в частности, заклинания Blast и Bind. Если он поднимет свой посох медленно вверх, значит вот-вот исполнит заклинание, а если поднимет посох быстро, то именно им и намеревается вас атаковать. Обычно это происходит после заклинания Bind или когда он телепортируется и оказывается рядом с вами. Врежьте ему как следует своим мечом, ну а магию даже и использовать не пытайтесь. Это излишне.

Thelenea Boss: Thorndog.

Этот противник несложный, хотя, казалось бы, это правая рука великого колдуна. Он использует лазерные атаки из пальца, которые буквально прожигают землю, а его рука защищает при этом темный алмаз, висящий на шее. Отрубите ему острый коготь мощным ударом меча, а затем атакуйте прямо в камень, и каждый раз, когда такая атака получится, он будет атаковать волнообразной молнией. Постарайтесь провести атаку так, чтобы контратака "пролетела" мимо. Буквально через 10 секунд рука Торндога трансформируется, а вы продолжайте действовать в том же ключе, пока не одержите победу.

– Раунд 6-2. Thelenea Tower.

Вот она, последняя граница. На каждом этаже вам придется сразиться с мини-боссом, а когда победите одного из них, сможете подняться на следующий этаж. На первом этаже вас встретят шары-мутанты, а на третьем этаже Золотой Минотавр. На четвертом этаже произойдет схватка с каменным големом, а на пятом этаже – бой с очередным Грифоном. После того, как победите всех этих врагов, поднимитесь на самый верх и в следующих двух статуях обнаружите (после того, как врежете по ним пару раз мечом) синюю настойку (blue potion) и Power Claw. В правом конце экрана находится враг – Блекхорн. Он встанет со своего трона и вступит в бой.

Мини-босс. Блекторн.

Он атакует мечом и магией, знает все три заклинания, которыми владеете и вы, но на самом деле повреждения от них не слишком серьезные, можете не волноваться. Рубайте его своим мечом. Однако, постарайтесь не получить повреждений, у вас "на носу" решительный бой.

Tower Boss: Black Dragon.

Черный дракон атакует огненными шарами, которые вылетают у него изо рта. Вначале он атакует одним шаром, а когда станет желтого цвета, то выплевывает сразу два, и, наконец, когда он станет красного цвета, то остановится, откроет рот и исполнит заклинание Bind. Самое слабое место у дракона, это красное пульсирующее сердце, и когда вы атакуете прямо в него несколько раз, дракон изменит цвет с желтого на красный. Рубаните по сердцу еще несколько раз, одержите победу и успешно завершите игру.

ATHENA

Призовые предметы.

Обнаружьте на первом уровне огромные белый и красный грибы. Наклонитесь на вер-

шине гриба, чтобы собрать Fire Sword, Dragon Helmet и Lion's Shield.

ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

*** Призовое видео.**

Дождитесь титров, появляющихся в конце игры, чтобы проиграть маленькую призовую мультяшку.

BABY BOOMER

*** Призовые жизни.**

Обнаружьте местонахождение и несколько раз выстрелите по следующим объектам на каждом из уровней, чтобы получить дополнительные жизни.

Уровень	Объект
1	Пожарный гидрант
2	Высокая тонкая надгробная плита
4	Сталактит по мосту
6	Факел

BACK TO THE FUTURE

*** Дополнительные очки.**

В конце каждой сцены экран как бы "замораживается". В этот момент постарайтесь подпрыгнуть как можно выше и получите целую кучу дополнительных очков.

BACK TO THE FUTURE (PARTS 2 AND 3).

*** Совет.**

Иногда вам может показаться, что до какой-то комнаты совершенно невозможно добраться. В частности, если они находятся слишком высоко, тогда попробуйте вернуться назад во времени и посадите саженец прямо под этой комнатой. Когда вернетесь на это место в будущем, увидите здесь огромное дерево, по которому можно забраться и попасть в нужное место.

*** Призовые пункты.**

Прыгните и застыньте в конце каждого уровня. У вас появится больше пунктов для высоких прыжков.

*** Начать в 1875 (для части 3).**

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B**, чтобы вызвать на экран меню паролей. Введите в качестве пароля **FLUXCAPACITORISTHEPOWER** и нажмите **Select**, **Start**.

BAD DUDES

*** Играть за Super Man.**

На титульном экране быстро нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, A, B, A, B**(x2), **A, B, A, RIGHT, LEFT, DOWN, UP**.

*** Супер punch.**

Нажмите и удерживайте **A** пока ваш персонаж не начнет мигать. Отпутите кнопку, чтобы выполнить Super Punch.

*** 64 жизни.**

На титульном экране на втором джойстике нажмите **B, A, UP, DOWN, UP, DOWN**. Затем нажмите **Start** на джойстике 1, чтобы начать игру. Другой вариант. На титульном экране на втором джойстике нажмите **B, A, DOWN, UP**.

*** 63 жизни.**

На титульном экране на втором джойстике нажмите **B, A, DOWN, UP, DOWN, UP**. Затем нажмите **Start** на джойстике 1.

*** Удар ногой с вращением.**

Нажмите **A + B + LEFT** или **A + B + RIGHT** и вступите в поединок со своим противником.

BANANA PRINCE

*** Пароли уровней.**

1-2 **BAABAAAA** 1-3 **DAACAAAB**
2-1 **AAADBAAB** 2-2 **DABAAABB**
2-3 **CABBBCBB** 3-1 **DABCBCBB**
3-2 **BABDCCBC** 3-3 **DACABBBD**
4-1 **AACBCBBD** 4-2 **BACCCBBD**
4-3 **CACDCBBD** 5-1 **AADACBBD**
5-2 **CADBCCBD** 5-3 **AADCCCBA**
6-1 **BADDCCBA** 6-2 **DBAABDBC**
6-3 **BBABCDCC** 7-1 **CBACCDCC**
7-2 **DBADCDCC** 7-3 **CBBACDDC**

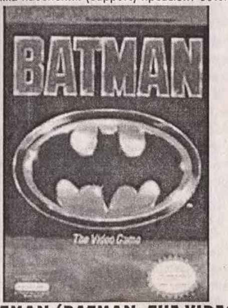
Обозначения:

A: изогнутый банан
B: наполовину очищенный банан
C: очищенный банан
D: ровный банан

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

**** Получить супер рейтинг.***

Чтобы повысить уровень популярности (Popularity boost), выберите опцию Welcome Rain, когда будете разыгрывать 4-й сценарий. Предложите как можно больше риса жителям префектур номер 10 и номер 20, и тогда поддержка населения (support) превысит 90%.



BATMAN (BATMAN: THE VIDEO GAME)

Платформный боевик по всемирно известному комиксу о человеке- летучей мыши, ставший первой частью знаменитой бэтмен-серии. Это очень сложная игра, особенно , если вы не знаете, как поступать в той или иной ситуации. Так что первым делом прочтите прохождение. Затем как следует потренируйтесь, прочтите подсказки и все станет значительно проще.

**** Неограниченные продолжения.***

На титульном экране нажмите **Up**(x2), **Down**(x2), **Left, Right, Left, Right, A + B.**

**** Тест звука.***

На титульном экране нажмите **Up/Right + Start.**

** Подсказки.*

❖ Frantic Punching. Совсем необязательно везде и непрерывно использовать оружие, поскольку удары кулаком (punch) чрезвычайно эффективны, и когда вы проводите контратаку, нажимая кнопку **B** как можно быстрее, и тогда не нужно будет выбирать какой-нибудь специальный момент для атаки, поскольку на врага обрушится сразу град ударов.

❖ Научитесь прыгать по стенам. Этот прием чрезвычайно важен, и освоить его нужно в совершенстве. Это один из важнейших элементов игры.

❖ Когда враги вспыхивают под вашими атаками, то они не могут точно провести собственные контратаки. Используйте это себе на пользу, особенно, когда сражаетесь с некоторыми боссами.

❖ Как мы уже упоминали, совсем необязательно все время использовать оружие. Однако, есть определенные моменты, на которых оружие имеет огромное преимущество перед приемами рукопашного боя, в частности, при схватке с боссом.

❖ Иногда враги располагаются на небольших карнизах, а вам туда нужно запрыгнуть. На первый взгляд кажется лучше всего использовать оружие, прикончить врага, а затем запрыгнуть на этот карниз. Эта идея иногда срабатывает, но есть достаточно много ситуаций (в частности, на 5-м уровне), когда вы не можете убить врага до того, как запрыгнуть на карниз. В этой ситуации нужно выполнить специальную комбинацию. Прыгайте прямо на этот карниз, прицелившись в прыжке так, чтобы приземлиться на самом краю, и в момент приземления немедленно нанесите удар кулаком. При этом враг начнет вспыхивать, а вы безопасно приземлитесь на нужном карнизе.

Некоторые враги имеют дурацкую привычку засесть на потолке и сбрасывают оттуда движущиеся мины. На первый взгляд, это серьезная опасность, но на самом деле, это отличная возможность, которую можно использовать себе на пользу. Мины, которые падают вниз, можно атаковать кулаком, а в

результате получите разнообразные полезные предметы.

* Полезные советы.

❖ Чтобы победить босса-моль, сделайте паузу в игре, нажмите кнопки **B, A, B** и **A**, и моль улетит, когда игра возобновится.

❖ Чтобы победить охранника Джокера, используйте батаранг, удар коленом (Kneel) и не забудьте подпрыгнуть, когда он атакует энергетическим залпом.

❖ Сражаясь с Джокером, попробуйте использовать кулаки, удар коленом, а когда он вызовет на подмогу молнии, немедленно отступите на несколько шагов. Вряд ли целесообразно использовать оружие, оно в этом бою не так эффективно. Старайтесь все время преследовать врага, когда он продвигается на другую сторону экрана.

❖ Неограниченные Power-ups.

Отыщите место, где падают когти, затем опуститесь на корточки возле этого места, повернитесь лицом к этим когтям и начните колотить кулаками в этом направлении. Каждый "побежденный" коготь превратится в power-up. Следите за тем, куда и когда падают эти когти и сможете заполучить сердце (heard), призовое оружие (weapon bonus) и дополнительные очки, а после этого, если хотите, можете снова заняться этим делом.

❖ Избежать повреждений на уровне 2-4.

В конце второго уровня, если вы уничтожите обе пушки и синий глаз с левой стороны, дождитесь, когда атакуют в синий глаз с правой стороны, затем подпрыгните и выполните рывок направо прямо к этому глазу. Если вы окажетесь достаточно близко, то попадете в мертвую зону, и вам не нанесут повреждений ни пули, ни глаз. Затем подпрыгните вверх и молотите его до смерти.

* Враги.

❖ **Running Grunts** (Бегающие свиньи). Мчатся прямо на вас, а иногда на скорости валятся на какие-нибудь шипы или в яму и, конечно же, погибают.

❖ **Spike cars** (Шипастые автомобильчики). Напоминают машинки с дистанционным управлением. Правда, они вооружены движущимися шипами, и как только оказываются на одной высоте с вами, тут же ускоряются и бросаются в атаку.

❖ **Fire Guys.** Эти огненные ребята обычно опускаются на корточки и атакуют языками пламени. Правда, эти атаки легко предсказуемы.

❖ **Shooting guys.** Стрелки действуют однообразно: выстрел, пауза, выстрел. Вот, собственно и все, что они могут. От пуль можно увернуться, перепрыгнув через них или нырком проскочить под ними.

❖ **Mines.** Мины движутся по направлению к к вам и взрываются, когда окажутся поблизости.

❖ **Flying jetpack guys.** Эти ребята с портативными ракетными двигателями встречаются крайне редко. Парочку таких встретите на уровне 1-2. Уворачивайтесь, выполните атаку triple shot, и им конец.

❖ **The Ninja.** Одного такого придурка встретите на уровне 1-2. Немедленно атакуйте и уничтожьте его прежде, чем он сообразит в чем дело, а то начнет прыгать, размахивать мечом.

❖ **Claw Guys.** Очень медленные враги, размахивают острым когтем. Расправьтесь с ними как можно быстрее точными ударами кулака, но их собратья Stuper Claw Guys будут куда сильнее.

❖ **Claw/Arm Machine.** Мальнькие машинки, которые атакуют своими "ручками" и когтями. Правда, атаки предсказуемые и однообразные. Расправитесь с ними запросто.

❖ **Crazy Jumping Guys.** Этих прыгающих полоумных встретите на уровне 3-1. Убить чрезвычайно трудно, поскольку они прыгают и непрерывно пытаются атаковать. Если вы приблизитесь к ним буквально в тот момент, когда они появятся на экране, то сумеете провести смертельные атаки прежде, чем они даже успеют шелохнуться. Ну, а если промедлите, то приготовьтесь к серьезному бою.

❖ **Huge Tanks of Doom.** Огромные металлические монстры обстреливают вас, передвигаясь назад и вперед по экрану. Чтобы расправиться с ними, придется как следует потрудиться. Подробнее мы этот вопрос обсудим по ходу прохождения.

❖ **Super Claw Guys.** Очень неприятные враги, куда сильнее своих собратьев. Коготь у них очень страшный, и победить их чрезвычайно нелегко. К счастью, встретите здесь в конце уровня 4-3.

Есть еще несколько врагов, и как сражаться с ними, мы обсудим в прохождении.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1.

Уровень 1-1.

В начале все очень просто: врежьте кулаком бегающим свиньям, точно также расправьтесь с маленькими "шипастыми" автомобильчиками. Огненные ребята атакуют вполе предсказуемо, так что подойдите поближе и врежьте как следует после того, как они выстрелят. От движущихся мин избавиться также легко. Достаточно подпрыгнуть вверх, когда они окажутся рядом с вами.

Уровень 1-2.

На этом уровне вам предстоит разбираться с огненными ребятами, пробираться по вертикальному тоннелю; прыгая по стенкам, добраться до отверстия, и когда окажетесь наверху, сделать рывок к одной из колонн и тройным выстрелом (triple shot) прикончить летающих парней. Заткем свалитесь в отверстие, идите вверх прямо к нинзя, молотите его прежде, чем он успеет выкинуть какой-нибудь номер, и запросто одержите победу.

Уровень 1. Босс.

Встаньте на первой "линии" слева, приготовьте батаранг; дождитесь, когда босс начнет атаковать; перемещайтесь из стороны в сторону на незначительное расстояние только для того, чтобы увернуться от его выстрелов, и используйте батаранг. Ни в коем случае не отходите от своей первоначальной позиции, она самая безопасная.

— Уровень 2.

Уровень 2-1.

Парни с когтями движутся очень медленно, а потому от них легко увернуться. Если хотите, можете врезать как следует кулаком. Остерегайтесь льющейся сверху кислоты, можете получить повреждения, и ваши движения заметно замедлятся. Возле второго пруда с кислотой можете проскочить часть уровня, изрядно срезав угол. Встаньте на первую платформу, а затем прыгайте, используя стенку, направо. Здесь, кстати, на небольшой платформе увидите еще одного парня с острым когтем. Прикончите его батарангом, а затем разберитесь с огненными ребятами.

Как только доберетесь до ямы с кислотой и с двумя платформами слева, выполните длинный прыжок, чтобы перепрыгнуть через эту яму. Это трудно, но возможно, свалитесь вниз с самого края верхней платформы и используйте стенку справа, чтобы пробраться чуть дальше. Прикончите батарангом огненного врага, остерегайтесь мин, которые встретятся прямо перед выходом.

Уровень 2-1.

Пробегите как можно быстрее до конца направо, поднимайтесь на следующий уровень, можете прыгать по стенкам и проскочить через первый проход, таким образом срежете изрядный кусок уровня. На следующей платформе справа обнаружите движущуюся мину. Снова воспользуйтесь стенкой и прыгните. Мина начнет двигаться, а вы, оттолкнувшись от стены, можете снова приземлится на платформе. Таким образом она перестанет представлять опасность.

Метните батаранг в машину с когтем (claw machine), затем спрыгните на платформу и тут же размолотите вдребезги шипастый автомобиль.

В следующей секции встретите серию платформ и вертикальную шахту. Прыгайте, токаясь от стены с левой стороны от места старта; ни в коем случае нельзя прикасаться к электричеству и не забудьте врезать как следует парням с когтем.

Поднявшись в верхнюю часть шахты, выполните очень сложный прыжок, чтобы перескочить через элеектричество, и когда приземлитесь на платформу, прыгайте, отталкиваясь от стенки, прямо на нижнюю платформу. Постарайтесь выполнить этот маневр точно, иначе получите удар током. Похожий прыжок вам придется выполнить еще пару раз. Дождитесь при выполнении третьего прыжка, когда бегущий парень врежется в электричество, а затем уже прыгайте, иначе вас постигнет его судьба.

Уровень 2-3.

Спускайтесь по вертикальной шахте и увидите предметы, которые мы условно будем называть item farms. Они выглядят, как машина, которая сбрасывает вниз разрывные мины. Особо волноваться не стоит, Эти мины спускаются сразу группами по две. Нанесите мощный удар кулаком и уничтожьте их, а в награду получите кое-какие полезные предметы. Остерегайтесь движущихся мин, они куда опаснее. Стрелки (gun guys) тоже представляют изрядную угрозу, если поведете себя неправильно. Обязательно нырком увернитесь от их выстрелов, а затем мощными ударами кулаков отправьте их куда надо.

Как только свалитесь на конвейерную ленту, бегите направо. Вам не удастся проскочить через шестерни, даже об этом и не думайте – наверняка погибнете, а чуть далее встретите довольно любытного серого огненного парня. Он отличается от своих братьев лишь серым цветом. Врежьте ему как следует, а затем увидите еще один, так называемый, item farms. Обязательно точно рассчитайте время, чтобы перепрыгнуть огненного парня, в противном случае вас ждут неприятности. Прыгните как можно выше и постарайтесь приземлиться между шестернями. Чуть далее увидите развилку дороги. Отправляйтесь по нижней, она проще и приведет вас в нужное место, где увидите item farm; атакуйте его и сможете приобрести полезные вещи. В действительности, у вас к этому моменту должно быть полным-полно всякой всячины. Однако, не забывайте, что впереди схватка с боссом, и надо быть упакованным по полной программе. Не удивляйтесь, если шестерни нанесут ущерб вашему здоровью, с этим уж ничего не поделаешь.

Затем пройдите налево и двигайтесь до тех пор, пока не свалитесь вниз. При этом постарайтесь упасть так, чтобы не попасть на шестерни. А далее вам предстоит еще один сложный прыжок. Две конвейерных ленты движутся над шестернями. Свалитесь с правой стороны первой концейерной ленты, прыгните, оттолкнувшись от стены, с правой стороны и перейдите ко второй конвейерной ленте. Прыжок довольно сложный. Действительно, впервые приходится выполнять прыжок с использованием стены с движущейся конвейерной ленты, а это будет неплохой опыт.

Уровень 2. Босс.

Прыгайте, выполняйте нырки, чтобы увернуться от пуль в нижней части экрана; уворачивайтесь, обстреливайте его из ракетомета (rocket gun), чтобы постараться уничтожить обе его пушки одновременно. Затем выполните сложный прыжок о стену так, чтобы оказаться на небольшом карнизе возле силового поля. Снова используйте свой ракетомет, чтобы выстрелить в синий "глаз" слева; остерегайтесь такого же глаза справа, спрыгните на конвейерную ленту и сразу же после этого откройте огонь. Тут же выполните прыжок о стену, врежьте по этому глазу как следует, затем снова спрыгните вниз на конвейерную ленту, причем сделать это нужно как можно быстрее. В противном случае босс не промахнется. Когда добьете этот синий глаз до смерти, победа за вами.

— Уровень 3.

Уровень 3-1.

На этом уровне нужно двигаться очень медленно и осторожно до тех пор, пока не увидите прыгающих парней. Они не будут атаковать, пока полностью не окажутся на экране. Атакуйте их, используя тройной выстрел triple shot, а после того, как прикончите второго прыгающего

парня, соскочите прямо в середину так, чтобы оказаться между ними, а затем прыгните вверх. Остерегайтесь пропеллеров, не трогайте их, они могут нанести серьезные повреждения. Рассчитайте время, чтобы прыгнуть и приземлиться на карнизе, на котором находится огненный парень. Отмолотите его до смерти, а затем метните батаранг в следующего врага. Чтобы перебраться через пропеллеры к воде, прыгните с правой стороны. Будьте осторожны, двигайтесь вперед очень медленно, остерегайтесь прыгющих парней, а когда увидите item farm, свалитесь к нему, а затем прыгните вправо, чтобы приземлиться на небольшом карнизе. Затем просто постарайтесь как можно быстрее завершить этот уровень, прежде чем получите слишком сильные повреждения.

Уровень 3-2.

Свалитесь влево у первого отверстия, а затем направо у второго. Падайте с карниза, но обязательно прыгайте для того, чтобы увернуться от мины. Удерживайте кнопку **RIGHT** при следующем падении. Будьте осторожны, поскольку вам придется сразиться с прыгающим врагом. Наклонитесь чуть вперед, а на следующем экране обнаружите еще один предмет item farm, если пройдете до конца налево. Выполните прыжок от стены, чтобы оказаться наверху с правой стороны.

Уровень 3-3.

Спрыгните вниз между двумя минами, а затем подпрыгните вверх, чтобы увернуться от них, а дальше бегите со всей мочи, пока не окажетесь внутри огромного танка, и молотите его кулаками, пока не уничтожите. Возможно потеряете 1-2 сектора на индикаторе жизни, но ни в коем случае не пытайтесь сражаться, используя оружие или что-нибудь в этом роде, поскольку в этом случае получите залп прямо в лицо. На следующем уровне дождитесь, когда появится танк, а затем отойдите назад чуть-чуть вправо, пробуйте поэкспериментировать. Отходите на разные расстояния, но все-таки на недостаточно большое и в какой-то момент танк, словно по мановению волшебной палочки, исчезнет. Но если ничего не получится, то бегите к танку, заберитесь внутрь и молотите его кулаками до смерти. Затем батарангом прикончите огненного врага и шипастый автомобильчик на карнизе слева. Поднимайтесь наверх, прикончите еще одного огненного бойца на карнизе, на этот раз используя оружие; расстреляйте мины, пополните боеприпасы или здоровье в случае необходимости у очередного предмета item farm, затем оттолкнувшись об стену перескочите на правую сторону и когда увидите огненного парня, встаньте на карниз под ним; оттолкнувшись от стены слева, прыгните так, чтобы оказаться с ним на карнизе, и выбейте из него дух. Кстати, вентилятор в стене обязательно нанесет вам повреждения. В результате вы свалитесь вниз. Попытайтесь уничтожить его мощными ударами кулаков.

Уровень 3. Босс.

Босс серьезный противник, особенно если вы не знаете, как с ним сражаться, или попытаетесь использовать оружие. Первым делом прыгните, оттолкнувшись от стены, на левую платформу, а когда он в прыжке попытается достать вас, перескочите к левой стене, оттолкнитесь от нее и перескочите на платформу. Ни в коем случае, ни при каких обстоятельствах нельзя покидать эту платформу. Можно только выполнять прыжки толчком о стену. Если он повернется лицом к стене, то тут же подпрыгните вверх, это и есть ваш шанс. Вы можете занять позицию в центре карниза и врезать ему кулаком раз или два, пока он находится в воздухе. Когда босс повернется лицом вправо, он прыгнет вправо, а вы должны прыгнуть к стене, чтобы увернуться от его атаки. Затем, когда он окажется на другой стороне, дождитесь, когда он повернется к вам лицом. Брсс в этот момент выстрелит, затем прыгнет на вас. Увернитесь от него, выполнив прыжок в стену, и продолжайте молотить его с обеих рук. Не используйте оружие и тогда возможно одержите победу.

Во всяком случае мы на это надеемся.

— Уровень 4.

Уровень 4-1.

Безумный прыгающий Guys. Будьте очень осторожны, внимательно следите за их появлением и немедленно атакуйте. И когда увидите первый item farm сразу после мины, можете увернуться от его атаки. Затем выключите первого прыгающего парня тройным выстрелом и атакуйте item farm, в результате чего пополните свои запасы.

Чуть дальше увидите еще item farm, но не пытайтесь его использовать. Спрыгните в небольшую яму с шипастыми автомобильчиками, иначе неминуемо погибнете.Размолотите эти автомобильчики, а затем можете попытаться использовать item Farm, конечно, если пальчики быстрые. Двигайтесь вправо, прикончите огненных парней и пробегите мимо третьего item farm. Здесь еще несколько прыгающих врагов и шипастые автомобильчики. Как только встретите следующего огненного парня, медленно наклонитесь вперед, двигайтесь осторожно, прикончите прыгуна и продолжайте двигаться точно также, поскольку вас подстерегает еще один враг, и только ликвидировав его, сможете завершить уровень.

Уровень 4-2.

Теперь вам предстоит выполнить несколько чрезвычайно сложных прыжков и продемонстрировать великолепную технику прыжков толчками о стену. При этом провести несколько ударов кулаком и приземлиться рядом с врагом. Если сумеете выполнить такой маневр быстро, то прикончите врага буквально в момент приземления. Можете выполнить несколько прыжков о стену с падением, чтобы избежать движущихся "шестеренок". При этом старайтесь свалиться как бы с правой стороны карниза и толкнуться от стены в момент падения. Подобный маневр выполнить сложно, но если потретируетесь, то почти наверняка справитесь. Кстати, здесь очень много огненных парней. Молотите их своевременно, как только приземлитесь, иначе возможны неприятности, и остерегайтесь движущихся шестеренок, они чрезвычайно опасны.

Разделавшись с огненными парнями и миновав движущиеся шестерни, приблизитесь к item farm, которая будет сбрасывать бомбы на платформу с движущимися шестернями. Это один из немногих моментов, когда item farm ничем вам не поможет. Просто прыгайте, и если получите повреждения, то не огорчайтесь, во всяком случае, не погибнете. А если сумеете приземлиться на нижнем карнизе слева, то рассчитайте свой прыжок, оттолкнитесь от стены и сможете проскочить этот опасный участок с минимальными потерями.

Уровень 4-3.

На этом уровне уже на старте увидите выход, но на самом деле, добраться до него достаточно сложно. Когда провалитесь в первое отверстие, окажетесь на карнизе с полоумными прыгунами, скачущими назад и вперед. Встаньте на землю и молотите со всей мочи, постарайтесь не получить повреждения, спускайтесь вниз, увернитесь от электрических лучей. Движутся они случайно и беспорядочно, так что рассчитывать бесполезно. Не бойтесь, если получите повреждения, используйте item farm, чтобы поправить здоровье. На самом деле, лучше всего двигаться как можно быстрее, пока не достигнете самого низа. Получите парочку повреждений, но сумеете поправить здоровье внизу, используя item farm.

После второго item farm запрыгните на первый карниз, а оттуда вверх, чтобы увернуться от мины. Будьте осторожны, огонь все время движется, повреждения практически неизбежны. Ни в коем случе не свалитесь. Используйте оружие, если необходимо, чтобы перебить врагов на небольших платформах, а затем увидите карнизы с маленькими конвейерными лентами, а также большие платформы, с которых вас обстреливают электрическими лучами. Осторожно выполните прыжок о стену, чтобы перескочить на ле-

вую сторону, а оттуда запрыгнуть на верхнюю часть платформы в дальнем конце слева. Опуститесь на корточки на второй платформе, используйте тройной выстрел, чтобы уничтожить шипастый автомобильчик; свалитесь со второй платформы так, чтобы приземлиться на небольшой конвейерной ленте; перескочите через вторую конвейерную ленту, а затем выполните прыжок о стену, чтобы оказаться на следующей большой платформе. Причем прыжки нужно делать очень быстро, так что не медлите. Затем отправляйтесь к пятой платформе. Повторяйте процедуру с быстрыми прыжками, пока не доберетесь до земли. Когда будете подниматься вверх по ступенькам, встретите огненных парней, шипастые автомобильчики и большие, очень опасные танки. Выполните нырок на второй ступеньке, чтобы увернуться от вражеских атак и используйте тройной выстрел, чтобы уничтожить вражеский танк. А когда поднимитесь на самый верх, увидите iten farm слева. Заберитесь на платформу, где находится item farm; склонитесь налево и, как только увидите парня с острым когтем, немедленно откройте огонь их своего ракетомета. Нанесите ему серьезнейшие повренждения, батарангом прикончите второго такого же врага, а затем воспользуйтесь последним item farm, чтобы поправить здоровье и пополнить боезапас перед схваткой с боссом.

Уровень 4. Босс.

Разбегитесь и прыгните вверх в самый центр, займите позицию на средней платформе, увернитесь и нанесите удар кулаком, когда враг двинется наверх. Кстати, эти враги минуют вас, совершенно не нанеся никакого вреда, если вы колотите по ним кулаками. Как только появится возможность, спрыгните обратно на пол и, когда они сдвинутся в сторону, увернитесь от их выстрелов. Как только они двинутся по направлению к вам, возвращайтесь обратно наверх на среднюю платформу, уворачивайтесь и молотите их кулаками. Повторяйте эту процедуру, пока один из них не сдохнет, а у другого начнутся спазмы. Вот в этот момент свалитесь вниз, пробегите до конца налево, встаньте на крошечный карнизик. Спрыгните вниз, выстрелите во врага, когда он окажется достаточно недалеко от вас, а затем возвращайтесь в безопасное место на карнизе. Повторяйте этот маневр до тех пор, пока враг не будет уничтожен.

— Уровень 5.

Уровень 5-1.

Как вы уже знаете, все, что движется, может нанести вам повреждения. Не составляют исключения и шестерни, уворачивайтесь от них.

Этот уровень достаточно сложный. Точно рассчитывайте прыжки, чтобы не вляпаться в шестерни, и обязательно нанесите удар кулаком в момент приземления, чтобы уничтожить огненных парней. Кстати, если хотите, можете воспользоваться батарангом.

Далее начнется участок уровня, но котором вам нужно будет прыжком от стены заскочить в небольшую шахту, убить парочку огненных парней, стоящих на отдельных небольших платформах. Прыжком от стены подскочите к первому, врежьте ему кулаком, а затем батарангом прикончите второго. Спрыгните вниз, оттолкнитесь от стены так, чтобы приземлиться на карнизе, где находится item farm. Атакуйте его, восстановите свои запасы, а затем вам предстоит выполнить несколько необычайно сложных прыжков от стены в следующей шахте. Начните с правой стороны, поскольку левая очень опасна, там много шестеренок. Вам нужно точно рассчитывать свои прыжки, чтобы проскочить мимо машин с когтями и ручками. Они движутся и действуют очень однообразно. "Ручка" делает выстрел, затем пауза, далее два выстрела, еще одна пауза, снова один выстрел, пауза, два выстрела и т.д. Когда вы доберетесь до участка, где шестерни свисают над вами, а другие шестерни находятся внизу, нужно просто смело спрыгнуть на эти шестеренки (неважно, что получите повреждения), а затем немедленно, как можно быстрее, выпрыгнуть от-

туда. На самом деле, вы просто свалитесь с карниза, на котором стоите, и толчком от стены влево пролетите таким образом, что увернетесь от острых шипов, но выполнить подобный маневр необычайно сложно. Так что если получите повреждения, не удивляйтесь. На самом деле, для того, чтобы выполнить эти очень сложные прыжки, необходимо выбрать подходящий момент. Многое зависит от расположения нижних шестеренок, но ситуация такова, что вы наверняка разберетесь. Повторите подобные маневры и пробирайтесь на самый верх, пока не доберетесь до шипастого автомобильчика. Уничтожьте его, и когда встаньте на карниз, где находился этот автомобильчик, можете выбрать одно из двух решений: просто спрыгнуть вниз прямо на шестеренки, смириться с неизбежным повреждением, а затем прыжком от стены заскочить на верхнюю платформу слева; другой метод значительно более сложный, поскольку придется продемострировать лучшие свойства ниндзя и прыгнуть прямо на верхнюю платформу слева с того места, где стоите. Это, конечно, идеальный способ, но почти наверняка 9 раз из 10 вы не справитесь с ним, рухнете вниз и получите кучу серьезных повреждений. Так или иначе, наверху обнаружите item farm. Добраться до него, как вы понимаете, будет чрезвычайно сложно. А теперь вы добудете его и пополните боезапас и здоровье прежде, чем сразиться с боссом.

Уровень 5. Босс.

Как только войдете в финальную комнату, переключитесь на батаранг, встаньте в дальнем левом углу. Атакуйте яростно, чтобы он отскочил в сторону, а когда он швырнет в вас огненный шар, прыгайте через него. Затем босс прыгнет обратно в дальний правый угол экрана и метнет еще один шар. Перепрыгните через него, и тогда он окажется на убойной дистанции. Поэтому, как только приземлитесь после прыжка, метните батаранг прямо ему в морду. Для того, чтобы победить его, придется провести несколько точных атак. Босс отпрыгнет назад в дальний правый угол и метнет еще один огненный шар. Увернитесь и немедленно атакуйте. Если промедлите, то он выпрыгнет на середину экрана. Однако волноваться не следует. Вы все-таки можете перепрыгнуть через огненный шар, если рот разевать не будете. В какой-то момент босс начнет действовать просто как сумасшедший. Набросится на вас и начнет молотить. Отбейте его атаки батарангами, разорвите дистанцию, и тогда босс снова начнет прыгать по углам. Но вы уже знаете как действовать в этой ситуации: своевременно проводите атаки и одержите победу.

— Joker.

Итак, приготовьтесь к смерти. С первого раза победа наверняка вам не достанется, поэтому, как только начнется битва, подбегите прямо к Джокеру, подпрыгните, если он выстрелит из своего оружия, и не забудьте переключиться на батаранг. Втсаньте так, чтобы ствол его оружия буквально был у вашей груди, и немедленно атакуйте батарангом. Если босс выстрелит, то пуля, как ни странно, не причинит вам вреда. Но в этом случае, если вы окажетесь практически рядом с ним, он немедленно исполнит молниевую атаку. Старайтесь в точности повторять все его движения, чтобы находиться буквально на мушке его оружия. Если сумеете нанести достаточно серьезные повреждения, атакуя батарангами, он буквально промчится через вас, при этом не нанесет никаких повреждений, но зато перемахнет на противоположную сторону, а вы должны последовать за ним и занять аналогичную позицию. Необходимо в течение всего боя находиться в непосредственной близости от дула его оуржия, атаковать батарангами и надеяться лишь на то, что сумеете продержаться до того момента, когда прикончите его. Ну а если погибнете, не беспокойтесь, продолжений у вас сколько хотите, просто придется заново пройти уровень 5-1, при этом даже не придется второй раз сражаться с промежуточным боссом. И снова сражайтесь с Джокером, до тех пор, пока не приоб-

ретете такую спортивную форму, что запросто победите его или если просто повезет.

И как только одержите победу, не останавливайтесь, продолжайте атаковать его, пока не используете все имеющееся у вас вооружение. Желательно с ближней дистанции, чтобы уже окончательно, раз и навсегда решить проблему Джокера, а кроме того, удовлетворите свою кровожадность.



BATMAN: RETURN OF THE JOKER

* Основные подсказки.

❖ Внимательно осмотрите экран, прежде чем предпринимать какие-то действия.

❖ Sliding (скольжение) – отличный способ, чтобы двигаться намного быстрее. Однако, этот прием надо использовать осторожно.

❖ Не горячитесь, действуйте осмотрительно, иначе дело кончится плохо.

❖ Выполните нырок (Duck), чтобы увернуться от вражеских атак, а затем сами обстреляйте врага. В этом случае меньше шансов, что они в вас попадут.

❖ C Gun – самое мощное оружие в игре, и когда оно у вас в руках, никогда даже не пытайтесь открывать ящики с предметами.

❖ Как правило, ящик или коробка содержит какие-нибудь предметы, и если вы выстрелите в него, то получите еще один power-up того же типа, что у вас есть.

❖ Никогда не используйте Slise, сражаясь с двумя врагами или боссом.

❖ Немедленно атакуйте "наземных" врагов, как только они появятся, или же сразу после того, как они произведут выстрел, но никогда не атакуйте в тот момент, когда они сами стреляют.

❖ Старайтесь занять позицию на самом краю платформы, чтобы наверняка перескочить на другую сторону.

❖ Все, что движется, за исключением конвеейрной ленты и текущей воды, может причинить вам повреждения.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Стадия 1-1.

Пароль: **LPRZ**.

Выстрелите в ящик, получите power-up; стреляйте в него несколько раз до тех пор, пока не получите приз C bonus. Хватайте его немедленно, это самое мощное оружие в игре. Теперь вы можете разнести вдребезги любого врага. Хватайте Batman Power-up и двигайтесь дальше очень осторожно, чтобы не получить повреждений от шипастых шаров. Когда минуете первый шар, то сразу же атакует второй. Кстати, и третий также можете увидеть. Не обращайте внимания на ящики, уничтожайте любых врагов, как только они появятся на экране; воспользуйтесь лифтом, чтобы подняться наверх, и увидите три неподвижных лифта. Запрыгните на один лифт, а затем перескочите на следующий. Приблизьтесь к гаргульям и расстреляйте их в тот момент, когда глаза у них засверкают.

Стадия 1-2.

Пароль: **MDRR**.

Берегитесь скроллирующего экрана, надо быть очень осторожным, иначе зазеваетесь и

врежетесь в стену. Перейдите на правую сторону экрана, чтобы увернуться от больших пушечных ядер; выполните нырок, прикончите стрелка, остерегайтесь пушечных ядер. Затем переберитесь налево; прыгните, уворачиваясь от взрыва, а когда появится платформа, взбегите на нее, и она увезет вас в сторону. Прыгайте в случае необходимости и не забывайте уворачиваться, прежде чем атаковать врага.

Босс.

Приблизьтесь к сопернику, выполните нырок и немедленно откройте непрерывный огнонь. Он может подпрыгнуть, выполнить скольжение или попытается наступить на вас. Уворачивайтесь непрерывно и учтите, что летающее "устройство" (которое он вызовет на помощь), нанести повреждений вам не может. Действуйте с той же манере и одержите победу.

Стадия 2-1.

Пароль: **NMLL**.

Осмотрите внимательно экран, прежде чем выполнить прыжок, и будете точно знать где приземлитесь. Это очень важно, особенно когда вы прыгаете на движущиеся платформы. Обратите внимание, что они движутся как бы вдоль рельсов. Прыгните с первой движущейся платформы так, что приземлиться как раз возле метателя ножей. Прикончите его. Надеемся, что вы сохранили С-оружие, а если нет, то возьмите его в ближайшем ящике. Продвигайтесь дальше вместе с экраном, перепрыгните через нож, который в вас метнет враг; затем выполните мощный прыжок вверх, удерживая кнопку **А**, чтобы перескочить через электрическую ловушку и уничтожить электрического врага. Бузьте осторожнее с этими летающими камнями и атакуйте сразу же после того, как он произведет выстрел. Надо сказать, что стрелки они чрезвычайно паршивые.

На следующем уровне расстреляйте первого стрелка, выполните скольжение, чтобы разобраться со вторым; затем прыгните на платформу и продвигайтесь налево. Перескочите на следующую платформу, дождитесь, когда враг откроет огонь, а затем уничтожьте его и двигайтесь дальше. Как только окажетесь на платформе, прыгните вправо, иначе можете получить повреждения от электрических проводов. Пройдите вперед, свалитесь вниз и таким образом увернитесь от вражеских пуль. Прикончите парня на движущейся платформе, двигайтесь дальше вместе с экраном, пока не встретите нового врага. Расстреляйте его, выполните мощный прыжок High-jump, чтобы перескочить на следующую платформу, а с нее на землю. Кстати, вы запросто можете это сделать, если встанете на самый край платформы. Дождитесь, когда появится быстро движущаяся платформа и немедленно прыгайте.

Стадия 2-2.

Пароль: **NWKL**.

Если хотите уничтожить врагов, подзарядитесь, удерживая кнопку **В**. Тогда ваши выстрелы станут мощнее, а если нет такого желания (тем более, что делать это совсем необязательно), можете увернуться от первой партии врагов, переместившись в верхний левый угол экрана, и спуститься вниз только тогда, когда станет безопасно. Зарядитесь, но не прибоижайтесь слишком к острым шипам, иначе получите повреждения, хотя вам может показаться, они до вас даже не дотронутся. И когда появятся белые пушки, можете отпустить кнопку **В**, сделайте выстрел и уничтожите сразу всех. Продвиньтесь по направлению к центру экрана; как только появятся враги, немедленно откройте огонь, не обращайте внимания на обычных врагов, зарядитесь и постарайтесь уничтожить в первую очередь "летающего" мотоциклиста. Чтобы увернуться от его выстрелов, нужно находиться на том же уровне, что и он, и даже чуть выше. Причем учтите, что двух "летающих" стрелков можно уничтожить одним ударом, т.е. одним точным выстрелом.

Стадия 3-1.

Пароль: **LGZQ**.

Продвигайтесь вместе с экраном (это

практически всегда полезное дело, когда начинается уровень), иначе пропустите две ракеты: одну в ящике справа. Затем прыгните сразу же после того, как перескочите через расселину; откройте огонь, а затем выполните еще один прыжок whirlwing и увидите нечто, напоминающее лестницу. Запрыгните на первую ступеньку, иначе вихрь может поразить вас; дождитесь, когда проскочат 2 или 3 "вихря", а затем расстреляйте врага. Обратите внимание, что на мосту отсутствуют несколько бревен. Перескочите через трещину, "скроллируйте" медленно, и тогда ракеты наверняка промахнутся. Дождитесь, когда третья ракета пролетит мимо, а уже потом попытайтесь перескочить через расселину таким образом, чтобы приземлиться на правом краю бревенчатой платформы. Как только выполните прыжок, сразу же вас поразит "вихрь". Постарайтесь найти какой-нибудь способ, чтобы увернуться от него, поскольку это чрезвычайно сложно, и совета мы здесь дать не можем. Одновременно необходимо уничтожить врага, хотя с первого раза возможно вам это и не удастся. Когда приземлитесь у левой кромки "замерзшего" водопада, дождитесь, когда появится враг. Возможно первые две его атаки окажутся неточными, и немедленно атакуйте прежде, чем он успеет сделать третью атаку. Когда доберетесь до следующего замерзшего водопада, он будет чуть меньше. Немедленно прыгайте, как только взойдете на него, а затем не двигайтесь до тех пор, пока не приземлится ракета. Затем прыгните через "вихрь", когда он окажется буквально рядом с вами; атакуйте и перепрыгните через второй вихрь. Продвигайтесь дальше очень осторожно и, когда первая ракета пролетит мимо, пройдите чуть дальше и подпрыгните, иначе вторая ракета поразит точно цель. Продвигайтесь дальше осторожно, в случае необходимости прыгайте. Вряд ли вам удастся увернуться от очередного вихря. В любом случае немедленно атакуйте врага, спуститесь с верхнего замершего водопада к нижнему, а дальше медленно скроллируйте, пока не появится враг. Теперь можете передохнуть, стадия закончена.

Стадия 3-2.

Пароль: **GPTW**.

Как только приземлитесь на конвейерной ленте, немедленно подпрыгните еще раз и постарайтесь как можно быстрее проскользнуть через огненное кольцо. Посматривайте на потолок, там могут быть булыжники различных цветов, и они обвалятся вам на голову, как только приблизитесь. Чтобы увернуться от них, подпрыгните, когда они начинают падать, или сами подойдите прямо под них и как можно быстрее отскочите в сторону, поскольку таким образом спровоцируете их падение. Старайтесь подпрыгивать не слишком высоко, иначе есть возможность погибнуть. Далее запрыгните на платформу и удерживайте кнопку **RIGHT** на D-pad, атакуйте врага до тех пор, пока не уничржите, а после огненного круга встретите еще одного противника, напоминающего горилу. Подпрыгните, откройте огонь, снова подпрыгните, чтобы увернуться от бочки, и прикончите соперника еще одним точным выстрелом. Пройдите чуть вперед, чтобы обвалился булыжник; увернитесь от него, а когда враг метнет в вас нож возле ящика с предметами, немедленно разнесите выстрелами ящик вдребезги, хватайте оружие, опуститесь на колено и прикончите врага. Когда увидите очередной ящик с предметами, не обращайте внимания на него, перепрыгните через нож, который в вас метнет очередной противник, выстрелите во врага два раза, а затем бегите дальше. Посматривайте на потолок, займите позицию возле ямы с магмой, опуститесь на колени, чтобы не получить повреждений от шипов; пройдите вперед, когда они поднимаются вверх. Окажетесь в самой верхней позиции и тогда сможете забраться на платформу. Разнесите в клочья паука, как только он появится, хотя возможно придется подождать. Продвигаясь дальше, обратите внимание на расположение острых шипов.

Своевременно уничожайте пауков, прежде чем они приблизятся на опасную дистанцию.

Стадия 3. Boss.

Прыгните налево, перескочите через врага, и тогда появится возможность атаковать его сзади. Затем перескочите на правую платформу, дождитесь, когда босс окажется рядом с вами, и снова перескочите через него. Повторяйте этот маневр, поскольку таким способом ликвидировать босса проще всего и безрпаснее. Кстати, можете проскользнуть (Slide) под ним, когда он будет взлетать в воздух. Надо сказать, что соприкоснуться с боссом значительно безопаснее, чем получить атаку лазерными лучами.

Стадия 4-1.

Пароль: **GNXF**.

Старайтесь занять позицию в центре экрана, так легче будет вести огонь. Запрыгните на второй вагон и стреляйте, пока не уничтожите летающего врага, а затем появится еще один. Знаете что с ним делать. Опуститесь на колени, расстреливайте зеленых врагов, которые появляются из помойки, а когда окажетесь возле двух ящиков с предметами, займите позицию возле первого, уничтожьте летающего врага, выберите подходящий момент, прыгните, увернитесь от обоих зеленых противников и еще одного летающего.

Стадия 4-1.

Пароль: **KHCN**.

Прикончите здоровяка, стоя на втором ящике, прежде чем он успеет швырнуть бочку, а если все-таки это ему удастся, прыгните чтобы увернуться, и ни в коем случае нельзя слишком долго задерживаться на белой платформе. Уворачивайтесь от выстрелов пушечки, выполняя скольжение или прыжки, стреляйте по стенам, чтобы ликвидировать вертолет; уничтожьте парочку стрелков и боевую машину, а затем снова уничтожайте стрелков, которые появятся на экране. Остерегайтесь выстрелов из пушек.

Стадия 4. Boss.

Пройдите направо, выстрелите в левую стенку, если пушка двинется влево. В противном случае выполните атаку Turbo blast, используя кнопку **B**, прямо в правую стену, чтобы ликвидировать пушку. Не забывайте уничтожать "мелких" врагов, которые появляются с боковых частей экрана; непрерывно ведите огонь и стадия закончится быстрее, чем вы думаете.

Стадия 5-1.

Пароль: **QGVN**.

С самого начала начнутся сложности. Постарайтесь приземлиться там, где находится "водопад", чтобы вас не утащило течением. Увернитесь, выстрелите, затем сделайте шаг вперед и прыгайте с самого края платформы. При этом нужно увернуться от мин, которые падают сверху. Снова выполните "нырок", расстреляйте наряльщиков, пройдите к самому краю платформы, прыгните и, когда приземлитесь на ящике с предметами, немедленно откройте огонь. Одновременно уворачивайтесь, постарайтесь при этом уничтожить обоих врагов, а также ящик с предметами. Осторожней с минами, которые падают сверху на следующую платформу. В прыжке постарайтесь добраться до края платформы как можно быстрее, перескочите на следующую платформу, тут же выполните нырок, чтобы увернуться от вражеского огня. После второй платфомы будьте осторожны с минами, они падают сверху. Прыжком проскочите мимо них, затем выполните нырок и откройте огонь. Далее, когда окажетесь на сухой платформе, где вас атакует пара ныряльщиков, постарайтесь прикончить их одним выстрелом, а затем увидите ящик с предметами, лежащий на длинной платформе, и очередного метателя ножей. Расстреляйте ящик, перепрыгните через нож, который он в вас метнул, и тут же откройте огонь, немедленно выполните прыжок, иначе можете погибнуть. Когда ступите на первую ступеньку "лестницы", отразите атаку еще одного наряльщика, а миновав водопад, увернитесь от врагов, откройте огонь, выполните "нырок" на платформу, прикончите

последнего врага и на выход.

Стадия 5-2.

Пароль: **WBZT**.

Первым делом увернитесь от роя "летунов", уничтожьте наверху белую пушку, старайтесь занять позицию в центре экрана и уничтожить парочку аэробайков. Затем пройдите налево, увернитесь от очередных врагов, только не пытайтесь проскочить между ними, иначе они тут же атакуют. Разнесите вдребезги белую пушечку, спуститесь вниз, чтобы увернуться от первого роя, а затем поднимайтесь наверх, чтобы проскочить мимо второго и уничтожить пушку. Старайтесь держаться верхней части экрана, поскольку вас атакуют два летающих врага. От первого можно увернуться, а второго необходимо убить. А когда третий появится в центре экрана, прикончите его как можно быстрее.

Стадия 6-1.

Пароль: **FFHG**.

Пройдите на конвейерную ленту и встретитесь с отчаянным стрелком. Постарайтесь прикончить его, как только он появится, иначе головная боль гарантирована. Откройте огонь, стоя на второй конвейерной ленте, чтобы своевременно уничтожить метателя ножей. Увернитесь, если он все-таки успеет выполнить атаку. Кстати, враги, которых вы уничтожаете, заново появляться не будут, так что можно быть спокойным. После того, как ликвидируете второго метателя ножей, смените оружие, чтобы как можно быстрее расправиться с еще одним отчаянным стрелком.

Выполните скольжение, чтобы увернуться от первого бруса; затем пройдите против движения (к началу конвейерной ленты), где нужно снова проскочить под третьим брусом. Действовать нужно быстро и решительно. В противном случае пушки откроют огонь и будут стрелять значительно быстрее, и тогда преодолеть этот участок без повреждений будет невозможно. Кстати, далее вам придется прыгать по платформам, которые будут буквально мгновенно обрушиваться под вашими ногами, так что действсовать нужно молниеносно и тогда справитесь с этим трудным участком.

Стадия 6-2.

Пароль: **CKQG**.

В самом начале стадии подпрыгните и уничтожьте врага. Держитесь левее, поскольку так будет легче увернуться от шипастых шаров, которые свалятся на вас. Ликвидировав первого врага, тут же уничтожьте второго, а затем перепрыгните через еще один шипастый шар. Далее подобные действия вам предстоит выполнять достаточно долго, при этом необходимо посматривать на потолок, там очень острые шипы.

Стадия 6. Boss.

Итак, вы впервые встречаетесь с Joker. Самое главное, отличная реакция и быстрые пальчики. Тогда сможете победить в этой схватке довольно быстро и легко. В действительности, Джокер швыряется в вас пузырями, которые в случае успеха сразу отнимают у вас 5000 HP. Старайтесь держаться края экрана, от этих пузырей можно увернуться и старайтесь непрерывно атаковать Джокера в прыжке. Таким образом одержите победу.

Стадия 7-1.

Пароль: **GPZT**.

Последняя стадия чрезвычайно сложная. Отчаянный стрелок появится и бросится в атаку. Немедленно атакуйте, выполните "нырок" прямо перед канделябром, чтобы увернуться от роя летунов. Еще один маньяк спрыгнет на землю возле ящиков с предметами. Опуститесь на колени перед лампой, чтобы увернуться от его атаки. Расправьтесь с ним, а затем пройдите вперед и свалитесь на следующую платформу. Таким образом увернетесь от очередного роя. Снова выполните "нырок", когда появится третий стрелок, сидящий на колонне. Уничтожьте его, а когда минуете еще две колонны, выполните очередной "нырок", чтобы увернуться от роя механических насекомых. Как только эта опасность минует, стрелок немедленно атакует.

Заберитесь на платформу, удерживайте

кнопку **RIGHT** на D-pad или выполняйте прыжки, чтобы увернуться от лазера. Вероятнее всего, все-таки получите повреждения, а вот от второго лазера сумеете увернуться. Это значительно легче.

Теперь наступает самый сложный участок. Прыгайте на платформу, выполните нырок, чтобы увернуться от острых шипов; затем отпустите кнопку **DOWN** и прыгайте, иначе вас пронзят металлические шипы. Помните, что самое главное – быстрая реакция. Третья платформа обрушится, как только вы зайдете на нее, так что немедленно выполните прыжок и приготовьтесь к схватке...

The Joker.

Когда электрическая "жужжалка-пила" свалится, немедленно атакуйте зеленые кристаллы. Постарайтесь уничтожить четыре кристалла. В итоге нужно уничтожить кабину, однако это непросто. Идите вперед, постарайтесь, проскочить мимо пушек, не уничтожая их. Выполните скольжение по направлению к стенам, но ни в коем случае не делайте этот маневр в центре экрана, иначе не сможете увернуться от "красных" залпов. "Жужжалки" будут падать буквально каждые 3 секунды, так что нажмите кнопку UP и выстрелите два раза, как только они упадут. После нескольких подобных операций щит врага будет уничтожен, и Джокер получит по полной программе залпом из вашего оружия. Учтите, правда, что в этот момент его уровень HP в районе 180000. Постарайтесь победить в первой части этой схватки и сохранить свой уровень HP. Конечно, этого можно добиться только изрядными тренировками. Это ваша единственная надежда: тренировки и отличная реакция. Они вам понадобятся в этом бою как никогда раньше.

У Джокера во второй фазе будет две атаки, каждую из которых он выполняет сразу же после того, как он маниакально расхохочется. Во время первой атаки старайтесь занять позицию чуть правее, левее или ниже Джокера, но ни в коем случае не прямо под ним посередине. Уворачивайтесь от атаки, выполняя скольжение в противоположном направлении, т.е. если вы находитесь левее Джокера, выполняйте скольжение вправо; а если правее Джокера, то, соответственно, скольжение влево. Таким образом сможете увернуться но, к сожалению, не всегда. Вторая атака более опасная, и увернуться от нее сложнее. В этом случае нужно занять позицию как раз посередине и выполнять "нырок". Время от времени по полю боя будут прыгать две жужжалки, увернуться от которых чрезвычайно сложно. Однако, как только они окажутся возле Джокера, немедленно продолжите свои атаки. Атакуйте беспрерывно, и победа будет за вами.



BATMAN RETURNS

Итак, город Gotham приготовился к рождественскому празднику. Как всегда, в центре города на площади должна состояться торжественная церемония, в ходе которой зажигается новогодняя елка. Только что объявленная Снегурочка (ice princess) приготовилась нажать выключатель, как только мэр закончит свою праздничную речь. Кстати, мэр надеется, что рождественские праздники поднимут настроение жителей города Gotham City и сотрут в их памяти печальные преступные собы-

тия последнего времени. Кстати, в этом году мэр пригласил очень богатого бизнесмена по имени Max Shreck, который также должен сказать несколько приветственных слов. И в тот момент, когда он приготовился говорить, волнение охватило собравшихся людей. Огромный подарочный ящик каким-то непонятным образом выкатился на площадь. Несколько секунд он лежал спокойно и неподвижно, а затем из него выскочила цела куча бандитов в масках. Это гангстеры из шайки Red Triangle Circus Gang, которые давно уже терроризируют мирных жителей, расстреливая их из пулеметов, устраивая взрывы, в общем, создавая всеобщее сумасшедствие. Полиция бессильна, и единственный, кто может спасти ситуацию, это Бэтман (Batman).

Игра представляет собой типичный сайдскроллер (side-scroller). Вы играете роль Бэтмана, известного героя города Gotham City. Вам необходимо расправиться с преступниками, которые делают жизнь горожан просто невыносимой; пытаетесь поймать Catwoman и Penguin, по пути встречаете разных разгневанных "цирковых артистов". На самом деле, это члены знаменитой шайки Red Triangle Circus Gang, которые, конечно, попытаются остановить вас.

Игра состоит из 6 стадий. Каждая из них имеет 2 или 3 зоны. В последней зоне вам предстоит сразиться с мини-боссами, и только одержав победу, переходите на следующую стадию.

В нижней части экрана находится индикатор здоровья health meter, и вы всегда знаете состояние здоровья Бэтмана, т.е. каков уровень HP у него в настоящий момент. Индикатор здоровья содержит 32 сектора. Каждый раз, когда получаете повреждения, вы теряете несколько секторов, и когда индикатор опускается до нуля, то вы погибаете. Кстати, вы можете по пути добыть ящичек с дополнительной жизнью, похоже, в игре они довольно часто встречаются. В таких ящиках содержится 32 сектора индикатора здоровья, т.е. вы сразу полполняете его до максимума.

Ниже индикатора здоровья находится индикатор здоровья вашего врага. Когда вы наносите удары, то естественно, ликвидируете несколько секторов, и как только индикатор опускается до нуля, враг оказывается побежденным.

У некоторых мини-боссов индикаторы жизни имеют желтые сектора, которые исчезают, когда вы проводите успешную атаку, но эти сектора станут зеленого цвета, если вы нанесете серьезные повреждения, и таким образом также можете оценить здоровье вашего противника.

По ходу игры вы получаете очки за уничтожение врагов, а также когда находите различные power-ups. За каждые 10000 очков, которые вы зарабатываете, ваш индикатор жизни восстанавливается до максимума.

Когда теряете жизнь, вы попадаете на экран, на котором указан ваш пароль, и есть возможность выбрать "продолжение". Кстати у вас неограниченное количество продолжений, но каждый раз, когда решаете выбрать продолжение, теряете очки, которые заработали. Впервые начав игру, получаете запрос: "start" или "Password". Если выбираете пароль, то сможете использовать пароли, которые вы узнали ранее, и тогда сможете начать игру в том месте, где в предыдущий раз закончили. Кстати, вы не можете вернуться прямо к месту схватки с боссом и в лучшем случае начнете игру в зоне, находящейся непосредственно перед сражением с этим самым опасным врагом.

**** Выбор уровня.***

Введите пароль **Y*31 21 3191 11**. Чтобы выбрать новый уровень, нажмите **LEFT** или **RIGHT** на контроллере 2, когда появится название первого уровня.

**** Пароли уровней.***

1-1 **1995 14 BBBB 51** 1-2 **1996 14 BBBB 61**
2-2 **1998 14 BBBB 81**
3-1 **199! 14 BBBB 18** 3-2 **199B 14 BBBB 17**
4-2 **199Y 14 BBBB 14**
5-1 **199* 14 BBBB 89** 5-2 **1991 14 BBBB 66**

6-1 1992 14 BBBB 21 6-2 1993 14 BBBB 64

*** Непобедимость.**

Введите пароли уровней, номера которых подчеркнуты в предыдущём трике, и вы начнете игру на этих уровня непобедимым.

* Предметы.

Small Heart (маленькое сердечко). Найдя этот предмет, получаете 80 секторов индикатора жизни.

Large Heart (большое сердце). Получаете 16 секторов индикатора жизни.

Life box. Получаете дополнительную жизнь. Эта находка используется автоматически, когда теряете сектора своего индикатора жизни.

Batarang. Получаете четыре, так называемых, batarang. При этом одновременно можете иметь в своем инвентори максимально 9 штук.

Test tube. Эта находка чрезвычайно важна, поскольку она автоматически отнимает у Catwoman сразу половину ее уровня жизни.

Batdisc. Получаете три диска только в зоне Batmobile area.

Coin (монета). Дает вам призовые очки, но только на стадии Batskiboat.

* Управление.

Кнопка **A** позволяет Бэтману прыгать, а когда он едет на Batmobile, стрелять дисками.

Кнопка **B** позволяет выполнять атаку кулаками (punches), а когда едете на Batmobile, стрелять из пулемета.

Нажав кнопку **DOWN + A**, выполняете удар ногой в скольжении sliding kick.

Нажав кнопку **DOWN + B**, Бэтман защищается, парирует вражескую атаку (guard).

Нажав кнопку **A + B**, Бэтман выполняет атаки своей шляпой (cape slash).

Нажав кнопку B в прыжке, Бэтман производит удар ногой в прыжке (flying kick).

Этот прием (удар ногой в прыжке), пожалуй, самый эффективный в арсенале Бэтмана. При этом вы сохраняете движение, не останавливаетесь, и таким образом у противников меньше шансов не только атаковать, но и попасть точно в цель. Защита (guard) также очень полезная штука. Нужно учесть, что таким образом блокируются атаки только с одного направления, так что что когда вполняете блок, вы все еще можете получить повреждения, если враг атакует сбоку или сзади, но, конечно, значительно легче.

Сражаясь с самыми мощными врагами, используйте атаку cape slash. Это самое мощное оружие, которое есть у Бэтмана, но учтите, что использовать его часто нельзя, поскольку при каждой атаке вы теряете один сектор индикатора жизни.

* Подсказки на стадиях.

Стадия 1-1.

Первая стадия в игре и, пожалуй, самая легкая. Преимущественно встретите здесь клоунов, а также балбесов на ходулях, которые обычно появляются парами. Кстати, на этом уровне сможете найти кое-какие полезные предметы, если врежете ногой или кулаком по большим подарочным ящикам. В первом и втором ящиках найдете маленькие сердечки, хотя пока они возможно вам и не понадобятся. Постарайтесь не использовать свои батаранги, расправляйтесь с врагами ударами ног и кулаков, поскольку батаранги понадобятся вам в схватке с мини-боссом. Кстати, это соображение относится к каждой стадии в игре.

Стадия 1-2.

Здесь вам предстоит схватка с первым мини-боссом. Не стоит придумывать какую-нибудь сложную тактику или стратегию. Просто прыгните вверх, чтобы увернуться от катящейся бочки, а затем метните в него 5 батарангов, которые припасли для этого случая. Он все еще будет продвигаться по направлению к вам, и когда окажется рядом, немедленно начните молотить его кулаками. Безусловно получите кое-какие повреждения, но всегда сумеете уничтожить его до того, как он разделается с вами. Если попытаетесь прыгать и уворачиваться от его атак, то, во-первых, ослабите свои атаки, а, во-вторых, он сумеет нанести вам очень серьез-

ные повреждения. Така что лучше и не пытаться. Как только расправитесь с этим боссом, получите в награду life box, а это очень полезная вещь и, кстати, крайне редкая.

Стадия 2-1.

Довольно простая зона. Обязательно отыщите power-ups в пожарных гидрантах. В одном случае найдете 4 батаранга, во втором и третьем гидранте маленькие сердечки. Самые опасные враги на уровне, это пожиратели огня. К счастью, они появляются поодиночке, и вы запросто разделаетесь с ними, используя свою шляпу.

Стадия 2-2.

На этой стадии найдете power-ups в глазах кошачьих голов, свисающих с потолка. Используйте крюк, чтобы добраться до них. В первом глазу, как правило, не найдете ничего. Иногда возможно там будет маленькое сердце. Во втором также маленькое сердце, а в третьем найдете большое сердце, а также test tube, которое позволит вам автоматически отобрать буквально половину жизни у Catwomen, когда вы с ней сразитесь на стадии 2-3.

Будьте осторожны, враги неожиданно выскакивают из-за занавеса на заднем плане. Как только доберетесь до третьего глаза, два пожирателя огня выскочат из статуй на заднем плане, а после того, как расправитесь с ними, пройдите к вертикальной шахте. Вам нужно будет забраться наверх, так что встаньте точно под розовой зоной пола прямо над головой, нажмите кнопку B и кнопку UP, выбрав предварительно крюк grappling hook, и выстрелите им вверх. Таким образом сможете забраться наверх и, когда справитесь с этим сложным заданием, окажетесь в зоне с синим полом. Ни в коем случае не наступайте на синий пол, прыгайте по белым квадратам, чтобы безопасно перебраться на другую сторону, и как только приземлитесь на втором квадрате, тут же с каждой стороны вас атакуют стрелки-клоуны. Врежьте им кулаками несколько раз и бегите дальше. Приготовьтесь увернуться от бомб, которые сбросят с игрушечного вертолета. Старайтесь встать точно под бомбой и выстрелить вверх своим крюком. Уничтожите их одним ударом. Второй и третий вертолеты будут поопаснее, но все-таки справитесь, а затем вам снова надо будет использовать крюк, чтобы забраться по еще одной вертикальной шахте.

Стадия 2-3.

Итак, второй мини-босс Catwoman. Как обычно, вы должны были сберечь батаранги. Используйте их немедленно, но не швыряйте слишком быстро, поскольку лучше как следует прицелиться, иначе будет много промахов. После того, как атакуете батарангами, молотите ее как любого обычного врага, используя удары кулаком и ногами в прыжке, и когда она будет почти побеждена, то выхватит хлыст. Действует она им очень ловко, быстро и неожиданно, так что у вас единственный шанс использовать удары ногой в прыжке (flying kicks). Когда уровень ее жизни опустится до нуля, то она просто удерет. Совершенно непонятно, почему Бэтман не добьет ее, но это игра.

Стадия 3-1.

Здесь вы познакомитесь с очень опасными леди. Они мастерски владеют ножом и по существу являются одними из самых опасных врагов. Используйте "скольжение", чтобы увернуться от ее атак и нападайте, используя удары ногой в прыжке. Это самое лучшее оружие. Power-ups найдете здесь в специальных комнатах, они спрятаны в канделябрах. Чтобы добраться до этих комнат, используйте крюк, уцепитесь за любые открытые окна, а затем, поднявшись наверх, снова используйте крюк, встав прямо под люстрой. Обязательно загляните в каждое открытое окно, поскольку выход со стадии находится в одном из этих окон.

В первой "секретной" комнате, встретите нескольких врагов, уничтожьте их и не забудьте взять большое сердце в люстре. Кстати, сердце нужно взять еще до того, как перебьете всех клоунов в комнате, иначе игра автоматически вас перенесет в другое помещение, и у

вас не будет такой возможности. Как только убьете последнего клоуна, увидите кое-какию полезную информацию, напечатанную в нижней части экрана. Попав во вторую "секретную" комнату, приготовьтесь уничтожить парочку пожирателей огня и не забудьте взять большое сердце в люстре, а в третьей комнате сразитесь с несколькими клоунами и на мгновение увидите Catwoman. Она бросится наутек, похитив снегурочку. На этом стадия и закончится.

Стадия 3-2.

На старте вы находитесь на крутой крыше, и если будете двигаться часто и не соблюдать осторожность, то свалитесь вниз и погибнете. Стадия эта очень короткая. Никаких power-ups нет. Единственный соперник, это skull rider. Так что ликвидируйте его ударами ногой в прыжке, постарайтесь не получить повреждений и не свалиться с крыши. Вам очень понадобится хорошее здоровье, поскольку в следующей зоне вас ожидает серьезный соперник.

Стадия 3-3.

Серьезная схватка со Swordsman и Tattooed Strongman. К счастью, с ними не придется сражаться одновременно, так что сумеете прикончить вначале одного противника, а затем другого. В первом бою с Swordsman вы возможно потеряете изрядную долю здоровья, а возможно даже и жизнь. В этом случае сил на схватку со Tattooed Strongman у вас уже не будет. Это вовсе не потому, что он очень силен. Надо просто приспособиться к его манере и знать как действовать. Дождитесь, когда он прекратит свои атаки; выполните прыжковую атаку с ударом ногой, а затем врежьте кулаками пару раз и тут же отскочите обратно. Если сможете исполнить эту комбинацию достаточно успешно, то безусловно победите, потеряв лишь незначительное здоровье, но жизнь сохраните наверняка. Не тратьте на него батаранги, вам предстоят серьезные бои и в первую очередь со Tattooed Strogman. Кроме того, у него значительно более богатый атакующий арсенал, чем у первого Tattooed Strogman. Така что нужно быть очень внимательным. Конечно, он швырнет в вас бочку, перепрыгните через нее и тут же атакуйте батарангами. К сожалению, вы не можете просто встать на месте и молотить его, как предыдущего противника, поскольку он схватит вас и швырнет с такой силой, что мало не покажется, тем более, что удары ногой в прыжке оказываются против него неэффективными. Так что придется использовать специальную тактику. Прежде всего, нужно непрерывно двигаться и чрезвычайно быстро, в этом случае вы сможете провести пару атак своими шляпками и быстро отпрыгнуть в сторону. Повторив несколько раз подобную комбинацию, одержите победу, и тут же, раскачиваясь в характерной походке, появится пингвин и сбросит снегурочку с крыши. На этом 3-я стадия закончится.

Стадия 4-1.

Возможно это самая увлекательная стадия в игре. Теперь вы управляете Batmobile. Шансов погибнуть практически нет, поскольку, судя по всему, этот уровень специально создан для развлечения. Атакуйте все, что движется, невинных граждан здесь нет. Всех, кого встретите на дороге – враги.. Единственное специальное оружие, которое есть в вашем распоряжении, это batdisc, причем эти диски можно использовать для уничтожения вертолета или взрывающихся воздушных шаров, поскольку, к сожалению, их нельзя ликвидировать, используя пулемет. Когда вы стреляете во врага или раните кого-нибудь, убедитесь, что никто из врагов не успел спрыгнуть на вашу машину. Если же такое им удастся, то они тут же начнут "высасывать" из вас энергию. Поэтому если кто-нибудь приземлится на вашу машину, врежьтесь в какое-нибудь препятствие и постарайтесь, чтобы он отлетел в сторону. В качестве power-up на этой стадии будут только дополнительные диски и сердца. Ближе к концу стадии вы догоните поезд, и ваш автомо-

бильчик станет совсем маленьким. Будьте внимательны, опасайтесь взрывающихся воздушных шаров и огромных огненных шаров. Когда огненный шар в задней части поезда начнет вспыхивать, немедленно отъедьте куда-нибудь в сторону, иначе получите повреждения при взрыве.

Стадия 4-2.

На этой стадии вам преимущественно придется сражаться с акробатами, клоунами и пожирателями огня. Power-ups найдете в подарочных ящиках. В этой зоне их всего два. В каждом большое сердце. Старйтесь внимательно наблюдать за врагами, ни в коем случае они не дожны вас окружить. Остерегайтесь особенно акробатов, поскольку они иногда появляются на экране сразу по двое. Однако наибольшие повреждения получите от пожирателей огня, так что, как только они появятся, немедленно атакуйте их своей шляпой. Вот, собственно, и все.

Стадия 4-3.

Теперь вам предстоит сразиться с Organ Grinder. Это один из самых опасных боссов в игре. У него всего три атаки: flying charge (бросок в полете), обстрел маленькими огненными шарами, которые вылетают из его органа, или обыкновенный удар кулаком (punch). От шаров увернуться довольно легко, достаточно небольшой практики, а вот атака в полете чрезвычайно опасна. Нужно отбежать достаточно далеко, в противном случае повреждений не избежать. Так или иначе, в течение этого боя ни в коем случае нельзя останавливаться. Используйте несколько атак своей шляпой, чтобы повысить шансы на успех. Однако, это решающего значения не имеет. Вам понадобится все здоровье, которое только у вас есть, а если сумеете набрать 10000 очков, то таким образом полностью восстановите здоровье и, конечно, одержите победу.

Стадия 5-1.

Самые опасные враги на этом уровне, это леди с ножами. Они на этот раз чрезвычайно агрессивны и заметно более опасны, чем на других стадиях. Обожают свои ножички, а потому нужно соблюдать крайнюю осторожность. Первый power-up найдете в помойке, которую обнаружите на боковой дорожке. Здесь 4 батаранга. А еще один power-up найдете под столом, который увидите, как только в первый раз войдете в здание. Здесь большое сердце. Внимательно следите за врагами. Нельзя расслабляться ни на минуту, поскольку некоторые из них пытаются атаковать6 выпрыгнув из окна. В основном, это леди с ножами и акробаты.

Стадия 5-2.

Приготовьтесь к схватке с мини-боссом этой стадии. Это Penquin`s Ducky. Именно здесь вам могут понадобиться все 9 батарагов, и после того, как проведете атаки с использованием этого оружия, постарайтесь выполнить несколько прыжковых атак. Молотите его ногами, стараясь попасть в перекладинку, которой утка присоединена к основанию колеса. Когда утка сидит прямо на основании колеса, молотите ее ногми прямо в морду, если можно так выразиться.

Ни в коем случае нельзя оказаться позади врага, это самое опасное место, поскольку колесо откатится назад, и вы тут же получите серьезные повреждения. Когда колесо прекратит кататься назад и вперед, следует опасаться только атак зелеными шарами, которые вылетают из глаз утки.

Стадия 6-1.

Пожалуй самыя легкая стадия в игре. Здесь нужно собрать как можно больше монет и сердец. Монеты дают очки, а сердца – здоровье. Никакой стратегии не нужно, просто держите глаза откытыми и собирайте все, что увидите.

Стадия 6-2.

На этой стадии вам придется сразиться практически со всеми врагами, которых видели ранее. Иногда они будут появляться сразу по трое на экране. А power-ups на этот раз находятся в печатях, и вы не можете за-

получить их, как ранее другие power-ups. Прежде всего, нужно победить всех врагов на экране, и тогда останется только подобрать упавшие power-ups. В первой печати находится большое сердце, и во второй также большое сердце, а в третьей возможно третье сердце, поскольку, если вы погибнете и воспользуетесь продолжением несколько раз, то игра "сжалится" над вами, и в третьей печати найдете lifebox. Это настоящий подарок, поскольку он вам обязательно пригодится в схватке с финальным боссом.

Стадия 6-3.

Итак, предстоит решительный бой с последним боссом – Penguin. Как всегда, вы должны были сберечь батаранги для этого сражения, так что немедленно их используйте, тем более, что он не может блокировать эти атаки своим зонтиком. Пингвин будет атаковать из своего пулемета и безусловно нанесет вам изрядные повреждения. Попробуйте атаковать его ногой в прыжке, при этом перепрыгивайте через автоматные очереди, старайтесь нанести ему как можно больше повреждений и учтите, что чаще всего он будет летать над вами и сбрасывать сразу по три бомбы. Атака опасная, но увернуться от нее можно. Выберите подходящий момент между бомбовыми атаками и выстрелите в него крюком grappling hook, а затем удар ногой в скольжении slide kick, прежде чем он снова обрушит на вас свои бомбы. Вот шляпу использовать нецелесообрано, поскольку он эти атаки запросто блокирует. Когда приспособитесь к этой тактике, то, конечно, вам понадобится удача и отличное здоровье, тогда безусловно одержите победу. В играх добро всегда побеждает зло.

BATTLE CHESS

* Избежать поражения.

Когда вы находитесь на грани поражения, просто зайдите в меню опций, а затем в меню установок. Измените цвета таким образом, чтобы установить голубой цвет для фигур управляемых игроком, и красный для фигур управляемых компьютером или наоборот.

BATTLE CITY

* Выбор уровня.

Начните новую игру. Когда появится сообщение "Stage 1" нажмите **A + B**.

BATTLE OF OLYMPUS

* Пароли.

Введите один из следующих паролей, чтобы начать игру с соответствующим предметом(ами), плюс все предметы найденные до ввода пароля.

Состояние	*Пароль*
Sandals, 1	**zALtRX Q:MPnLA**
Ambrosia	**2enrbl H1z7P!Q**
Harp, 2 Ambrosia	**3u2Lz7 0lqxFFa**
	SAFNlr tZlvBnu
Staff of Fennel	**U6EU2e ZrFmOyp**
	h18Sqw Simlalg
Red Sword	**smxX9p CUeNpJ8**
	0cZ3Re gMwCUii
Flask, Ocarina, 3	**zEfS4k fxDoMsj**
Ambrosia	**b36Ukz VhNr7bf**
1 Nymph, Key	**7!9Gu2 zFv622P**
	HNoolv XXDxBPw
Blue Sword	**63VW8o DVfMol9**
	1dY2Yd ZVZfygz
Bracelet	**qLVHVb UmlTjnc**
	UCDOmP u9tLes!
Fire Shield, 3	**FYgzx1 wCsvHrg**
Nymphs	**Y8HKiT qrwGb3K**
Все предметы	**6!8SQW RjNOmKB**
(готовы для Hades)	**3fmrzC 5WFz0Uk**

BATTLE TANK

* Прервать игровое действие.

Нажмите **A + B**.

* Быстрое движение.

Когда перемещаете свой танк, взовите экран карты и сможете перемещатся из точки в точку гораздо быстрее.

BATTLESHIP

* Пароли уровней.

	2-1 **7390**	3-1 **9537**
1-2 **9946**	2-2 **6501**	3-2 **8777**
1-3 **8472**	2-3 **5340**	3-3 **2037**

1-4 **5535**	2-4 **1536**	3-4 **5289**
1-5 **1929**	2-5 **3328**	3-5 **4174**
4-1 **3500**	5-1 **8004**	6-1 **1553**
4-2 **3642**	5-2 **5529**	6-2 **7850**
4-3 **4412**	5-3 **4524**	6-3 **5669**
4-4 **8379**	5-4 **4797**	6-4 **9381**
4-5 **8182**	5-5 **9376**	6-5 **9374**
7-1 **4653**	8-1 **9617**	
7-2 **5012**	8-2 **5036**	
7-3 **8831**	8-3 **6297**	
7-4 **9457**	8-4 **8629**	
7-5 **6098**	8-5 **8397**	Ending **1992**

BATTLETOADS

Секреты.

❖ Удерживайте кнопки **DOWN + B + A** и нажмите кнопку **Start** на титульном экране или на экране продолжений (Continue). Услышите взрыв, значит код ввели правильно, и получите в награду 6 жизней. То же самое можно сделать и другим образом. Удерживайте кнопку **DOWN** и нажмите кнопки **A, B, Start** на титульном экране или на экране продолжений.

❖ Дождитесь, когда таймер отсчитает последние секунды после того, как один из игроков потеряет все свои жизни. Нажмите кнопку **Start** на следующем экране map screen и сможете продолжить игру.

❖ Расправьтесь с tool worker, возьмите его оружие (посох / меч), используйте этот меч, чтобы победить дракона на второй половине уровня, а затем заберитесь на спину дракона и нажмите кнопку **A**, чтобы отправиться в путь. Используйте кнопку **A**, чтобы взлететь; а кнопку **B**, чтобы атаковать врага огненными шарами.

❖ Нажмите кнопку **B**, стоя рядом с партнером, чтобы подхватить его и поместить в электрическое поле. В результате ваш партнер получит несколько ударов током. Очень важно в этот момент удерживать его, а не отпускать. Затем поменяйтесь ролями, и партнер уже должен поставить вашего персонажа в электрическое поле и повторить эту процедуру. Тогда оба персонажа приобретут иммунитет к электрическим разрядам.

❖ Чтобы уничтожить Roto Blaster одним ударом на второй стадии, вы должны подниматься наверх до тех пор, пока не превратитесь в шар, после чего нажмите атакующую кнопку.

**** Телепортеры на уровнях:***

Уровень 1.

Быстро протараньте головой первую пару свиней, а затем бегите направо и обнаружите телепортер на первом карнизе.

Уровень 3.

"Прицельтесь" в 10-ю стенку на 5-й скоростной трассе и обнаружите телепортер, который доставит вас на 5-й уровень.

Уровень 4.

Где-то на полпути на первой платформе в последней секции этого уровня вам нужно быстро несколько раз подпрыгнуть вверх и тогда обнаружите телепортер, который доставит на 6-й уровень.

Уровень 6.

Езжайте на змее как можно выше на второй секции этого уровня, а затем бегите направо, прыгните и снова бегите направо, пока не обнаружите телепортер.

BATTLETOADS AND DOUBLE DRAGON: THE ULTIMATE TEAM

Игра Battletoads великолепна. Просто даже удивительно, как такой великолепный колотушник можно сделать на 8-битной приставке. Случаются же иногда странные вещи – бойцами стали обыкновенные жабы. А может они и не совсем обыкновенные? Разобраться в этом можно только после прохождения этой игры. Достаточно боевой, но не сильно избалованный сюжетом платформер.

**** Дополнительные жизни.***

Начните игру в режиме двух игроков, доиграйте до конца уровень 1-1, но ни в коем случае не переходите на уровень 1-2. Вместо этого включите второго игрока и используйте



все его жизни. Продолжайте игру в качестве второго игрока, а затем повторяйте этот процесс до тех пор, пока не используете "продолжение" второго игрока. После этого продолжите игру, как игрок номер один. Однако, если все капсулы (pods) на уровне 1-1 уже разбиты, то вы получите восемь дополнительных жизней, а можете получить еще несколько в награду, когда победите второго игрока. Кстати, еще две дополнительных жизни можно получить, пройдя снова уровень 1-1.

5 жизней.

На экране выбора игроков (player selection), удерживая **UP + A + B**, нажмите **Start**. *Обратите внимание! Этот код также переактивируется на экране продолжения игры (game continue).*

Выбор уровня.

На экране выбора игроков (player selection) нажмите **DOWN, UP**(x2), **DOWN, A, B**(x2), **A**. После выбора уровня вы начнете игру с 10 жизнями.

ПРОХОЖДЕНИЕ

— Уровень 1-1.

Первым делом выберите одного из персонажей: Rash, Zitz, Pimple, Billy или Jimmy. На самом деле, это особой роли не играет, нужно только учесть, что Пимпле, пожалуй, посильнее других, но заметно медленнее. Итак, выбрав персонажа, вы начинаете игру, стартуя на космическом корабле, несущемся через космическое пространство. Используйте комбинацию one-two combo, чтобы расправиться со своими врагами, нажав кнопку B несколько раз. Победив первых двух врагов, хватайте дополнительную жизнь на небольшом "холмике", затем дождитесь, когда появятся очередные охранники. Как правило, они выскакивают из боковой части корабля, а затем поднимитесь на второй "холмик". Кстати, вы можете, удерживая кнопку B, схватить охраннника и швырнуть его в других своих врагов. Это довольно эффективная техника. Поднявшись на очередной холмик, обнаружите дополнительную жизнь и встретите еще нескольких врагов. Хватайте дополнительную жизнь, врагов перебейте, спускайтесь с холмика, проползите вдоль нижней части корабля и найдете сбоку еще одну дополнительную жизнь. Прлдвигайтесь в этом же направлении дальше и найдете еще несколько кувшинов с дополнительной жизнью. Кувшины, это условное название, в них может быть не только дополнительная жизнь, а также монеты, очки и т.д.

Вскарабкайтесь обратно на боковую часть корабля, разбейте следующий кувшин и встретите нескольких летающих роботов. Уворачивайтесь от их огня, а затем хватайте одного из них и шмякните о землю несколько раз до тех пор, пока они не взорвутся. Это, пожалуй, самый простой метод уничтожения роботов. После того, как прикончите первого, тут же появятся еще два. Хватайте одного из них, шмякните о землю несколько раз, а затем займитесь и другим. Продвигайтесь затем вдоль корабля, разбираясь с очередными роботами, а затем встретите нескольких охранников. Одни из них оранжевые, другие желтые. Оранжевые, пожалуй, опаснее, поскольку для того, чтобы уничтожить их, одной комбинации будет недостаточно. Разобравшись с этой сворой, отправ-

ляйтесь дальше и встретите промежуточного босса sub-boss. Он представляет собой какую-то странную штуку, напоминающую руку, которая выскакивает из вентиляторов в боковой части корабля. Дождитесь, когда эта рука атакует, увернитесь, затем падайте на землю и атакуйте ее. Уничтожив врага, будьте осторожны, поскольку из вентиляторов вылетят какие-то странные шары. Одержав победу, продвигайтесь дальше по дороге и встретите еще нескольких летающих роботов, только на этот раз они оранжевого цвета. Уничтожьте врагов, разбейте очередной кувшин и пройдите вдоль ряда вентиляторов.

— Уровень 1-2.

В самом начале уровня придется сразиться с еще одной рукой. Действуйте так же, как и прежде. Уничтожив ее, дождитесь, когда появится еще одна такая же рука из нижнего правого вентилятора. Уничтожив ее, приготовьтесь к схватке с первым боссом. Это гигантский лысый парень, который атакует очень мощно. Нужно быть чрезвычайно осторожным. Дождитесь, когда он приблизится к вам, и немедленно атакуйте, не дожидайтесь, когда он приблизится вплотную. Таким образом сможете нанести ему несколько ударов прежде, чем он сцапает вас. Однако этого допустить нельзя. Отскочите в сторону, затем повторите этот маневр несколько раз, пока он не рухнет на колени, тогда атакуйте еще один раз в вышвырните его в космическое пространство.

— Уровень 2-1.

На старте уровня нужно расправиться с первым же врагом, затем вскарабкаться на клетку, разбить кувшин на стене, прикончить еще трех врагов, выскочивших из лифта; а затем продвигаться дальше, разбив еще один кувшин на стене. Спрыгните вниз, прикончите появившегося врага, а затем высокого желтого робота, который появится из лифта. Возьмите желтую палку (yellow pod), которую он оставит после гибели, и используйте ее, как оружие. Идите дальше по дороге, убейте еще нескольких врагов, используя найденное оружие, а затем продвигайтесь дальше, пока не увидите в комнате за стеклом очередного балбеса, который начнет швыряться в вас динамитом. Чтобы расправиться с ним, дождитесь, когда он метнет в вас шашку динамита, быстренько подхватите ее, нажав кнопку B, и швырните ее в правую стену. Она отрикошетит и отлетит прямо к нему в комнату. Повторите этот маневр три раза, тут ему и конец. Теперь можете войти в комнату и отправиться на нижний уровень.

— Уровень 2-2.

Выйдя из лифта, разделайтесь с врагами, разбейте кувшин на стене, поднимитесь по лестнице слева от лифта, разбейте еще один кувшин на стене и продвигайтесь дальше влево. Дождитесь, когда парочка врагов выйдет из лифта, прикончите их, затем поднимитесь по лестнице, разбейте кувшин на потолке, разбейте его содержимое и продвигайтесь дальше.

Вскарабкайтесь по следующей лестнице возле лифта, разбейте кувшин на куски, дождитесь, пока два робота не появятся из лифта, уничтожьте их, хватайте желтую палку. Это, на самом деле, что-то напоминающее их ногу. Затем перебейте врагов, которые появятся на вашем пути, используя это оружие, и продвигайтесь дальше налево, пока не встретите еще одного динамитчика. Как справиться с ним, вы уже знаете. На этот раз, правда, его надо будет атаковать четыре, а то и пять раз. Затем войдите в лифт и спускайтесь на следующий этаж.

— Уровень 2-3.

Запрыгните на один из "летающих" мотоциклов и приготовьтесь к удивительной гонке. Первым делом увидите целую кучу кувшинов. Постарайтесь разбить их как можно больше. Если сумеете разбить все в первой части уровня, то получите дополнительную жизнь, а затем вам нужно увернуться от различных препятствий: перекладин, оград и т.п. В результате попадете в следующую зону, где встретите нескольких врагов. У них

такие же летающие байки, как у вас. Первым делом старайтесь врезать им как можно сильнее ногой, как только они появятся возле вас, чтобы сбить их с мотоцикла. Если сумеете успешно завершить этот участок уровня, то тогда постарайтесь разбить еще несколько кувшинов, после чего увернуться от многочисленных препятствий, и в конце этой гонки вы встретите босса второго уровня, какого-то странного монстра, напомнающего крысу.

Так же, как и первый босс, этот соперник не представляет серьезной опасности, надо только знать как с ним сражаться. Он попытается запрыгнуть на вас, видимо чтобы раздавить, одновременно нанеся удар. Так что постарайтесь опередить его, как только он окажется на подходящей дистанции, чтобы провести несколько удачных атак. Через некоторое время босс начнет подпрыгивать в воздух, стараясь приземлиться точно на вас. Внимательно следите за тенью и тогда легко догадаетесь где же он приземлится. Отскочите в сторону от этого места и атакуйте его, когда он меньше всего ожидает ваших действий. Повторяйте этот маневр снова и снова, пока не расправитесь с мерзкой крысой.

— Уровень 3-1.

Убейте двух женщин с хлыстами, которые выскочат из лифта на старте уровня, затем пройдите направо, отыщите кувшин, стоящий на блоке; разбейте его и продвигайтесь вперед. Остерегайтесь падающих сверху стальных брусьев. Нужно подойти поближе к тому месту, куда они падают, а затем отскочить в сторону и пробежать под ними, когда эти брусья поднимутся наверх. Используйте эту стратегию, чтобы миновать все падающие брусья на этом уровне.

Продолжайте двигаться вперед, пока не увидите желтый движущийся луч на потолке, это лазер. Дождитесь, когда он приблизится к одному из приподнятых участков, а затем запрыгните с этой возвышенности прямо на него, уцепитесь и нажмите кнопку **B**, чтобы ликвидировать лазер. Подобным же методом уничтожьте и все остальные лазеры на этом уровне.

Пройдите чуть дальше, отыщите очередной кувшин, разбейте его и, когда доберетсь до гигантского обрыва со стрелкой, используйте кнопку **B**, чтобы воспользовтаься хлыстом и перемахнуть в нижнюю часть этого склона. Перебейте всех птиц, которых встретите, ликвидируйте синий лазер внизу, разбейте кувшин; дождитесь, когда появятся еще несколько бабенок с хлыстом, разделатйесь с ними, а затем продвигайтесь дальше, пока не доберетесь до очередного места, где сможете использовать свой хлыст, чтобы перемахнуть через расселину на другую сторону. Здесь разбейте кувшин, уничтожьте два, а то и три желтых лазера на потолке, продвигайтесь направо. Разбейте кушин, разберитесь еще с парой бабенок, продвигайтесь дальше, увернитесь от двух синих "падающих" лучей лазера. Теперь, уже практически в самом конце, используйте крыс, чтобы спуститься в нижнюю часть стены и при этом уворачивайтесь от электрических разрядов. Внизу перемахните по направлению к синему лазеру направо, уничтожьте его и таким образом одержите полную и окончательную победу.

BEE 52

**** Юниор.***

Когда на экране появится фраза "Bee 52: Get Ready", нажмите **RIGHT, A, B, A, B, Start.**

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

**** Пароли.***

Все бойцы за исключением Cogneur побеждены.

Введите пароль **4$KW [■][■][■]K9.**

Все противники побеждены.

Введите пароль **4$KW [■][■][■]39.**

BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALLENGE

**** Последняя гонка.***

Введите пароль **RVHC/Q9J4MBSJ.!VK XXK!/DXKFFFFBR7K!**

BILL AND TED'S EXCELLENT VIDEO GAME ADVENTURE

*** Пароли уровней.**

2 555-6929
3 9807
4 2760
5 4731
6 555-5864

BIONIC COMMANDO

*** Проскочить вводную вставку.**

Нажмите **A + B**, чтобы проскочить сообщения, идущие в начале игры, и сразу же оказаться на экране карты.

*** Проскочить уровень.**

Во время игры нажмите и удерживайте **Start** и нажмите **A + B**.

*** Неограниченные продолжения.**

На экране завершения игры нажмите **A**.

BLACK BASS

*** Больше рыбы.**

Введите в качестве имени **HBMAX**, чтобы поймать больше рыбы.

*** Класс B.**

Введите пароль: **TSVWDEDODIBPUYGC**

*** Озеро San.**

Введите пароль: **OYHEXZOTZXHNTMUQ**

BLADES OF STEEL

*** Секреты.**

❖ Чтобы играть без вратарей, нажмите и удерживайте кнопки **A + B**, а затем нажмите кнопку **Start** на обоих контроллерах.

❖ После того, как закончится второй период, в перерыве над хоккейным полем могут появиться два космических корабля. Вы сможете управлять маленьким кораблем и сбить с его помощью большой корабль.

❖ После того, как получите отличный пас, передоверьте управление игроком компьютеру, и он забьет гол, а затем переведите шайбу на свою сторону поля, так чтобы она оказалась за вашим вратарем, но не в воротах. Тогда компьютерные игроки достать ее не смогут, а вы таким образом "убьете" время до финального свистка и одержите победу.

❖ Если вы лидируете, а до конца матча осталось совсем мало времени, катайтесь по кругу в своей собственной зоне, тогда противники не смогут отнять у вас шайбу, и матч благополучно закончится в вашу пользу.

❖ Если хотите заработать пенальти, то покатайтесь на пятачке перед воротами противника, при этом, естественно, старайтесь забить гол. Противник почти наверняка совершит какое-нибудь нарушение, и рефери тут же назначит буллит.

❖ Если противник находится перед вашими воротами, будьте очень осторожны и ни в коем случае не пытайтесь выполнить силовой прием.

BLASTER MASTER

*** Секреты боссов.**

❖ Сражаясь с боссами на 2-м, 4-м, 6-м и 7-м уровнях, швырните в противника гранату, а затем поставьте игру на паузу сразу после того, как босс начнет "вспыхивать". За время паузы босс как бы будет накапливать повреждения, и когда вы снова продолжите игру, то босс будет побежден. Таким образом одной единственной гранатой можно расправиться с боссами на этих уровнях.

❖ Чтобы победить босса на 5-м уровне, швыряйте в него гранаты, как только он появится на экране.

BLUE MARLIN

*** Тест звука.**

На титульном экране игры нажмите и удерживайте **Start + Select** и перезагрузите приставку (reset).

*** Выбор уровня.**

Введите пароль **C3C3C3 755XCQ L955HQ 3F2PP5 LLTTZKP** или **7ZV2JH GGF65X .8XXGL STS4XP NMLLZZW**

*** Начать на Hawaii-3.**

Введите пароль **63CX.F-WSHJK PFTT.4 6PPPPWWWWLH5**

BLUE SHADOW

*** Атака Super lightning.**

Нажмите и удерживайте **B** в течение нескольких секунд, затем отпустите кнопку,

чтобы выстрелить молнией, которая поразит большинство ваших врагов в текущей игровой локации.

Обратите внимание! Эта атака требует большого количества энергии.

BOMBERMAN

* Призовая игра.

После взрыва первой установленной вами бомбы нажмите и удерживайте **A** и перемещайтесь, чтобы установить больше бомб перед взрывами.

Обратите внимание! Если у вас найден power-up дистанционного управления (remote control), нажмите и удерживайте A + B.

* Пароли уровней.

1	**BABABABABABABABABABA**
3	**FEPCOBFEFHOLOLKEFEFH**
7	**FEBABAMNMADJDJOMNMNH**
10	**DJEFPGGKGLPCGKMFEFEG**
11	**ABMNDDNMNNABABPJDJDL**
13	**JDBABAMIHFNMNMPPCPCH**
14	**JDHIMECGKFNMNMPPCPCN**
17	**FEKGDANDJLLOLOIJDDJL**
20	**BADJODAHICDJNMEHIMNF**
27	**DJLOEHCMNNCPCPDJDDJC**
30	**FEABECHCPAFEKGDNMIHJ**
34	**DJIGPPBLOGJDJDPDJIHC**
40	**FEHIMCHPCGJNJDEFECPA**
50	**JDNMKLGJDJGGCPOLOMNF**
End	**BACDIHCLOAFHABDNMOLG**

BOMBERMAN 2

* Тест звука.

Введите пароль **K3456712**. Нажмите **UP** или **DOWN**, чтобы выбрать различные опции, нажмите **A**, чтобы выбрать звуки, и нажмите **Start**, чтобы проиграть звуки.

* Финальный уровень.

Введите пароль **1F4K4CGJ**

BOULDER DASH

* Пароли.

Quest 1	Ice World	**635870**
Quest 1	Sand World	**840137**
Quest 1	Ocean World	**840967**
Quest 1	Relic World	**225378**
Quest 1	Volcano World	**752053**
Quest 2	Boulder World	**423480**
Quest 2	Ice World	**457397**
Quest 2	Sand World	**432579**
Quest 2	Ocean World	**864111**
Quest 2	Relic World	**995065**
Quest 2	Volcano World	**827100**
Quest 3	Boulder World	**532375**
Quest 3	Ice World	**243481**
Quest 3	Sand World	**606664**
Quest 3	Ocean World	**692551**
Quest 3	Relic World	**724892**
Quest 3	Volcano World	**772974**
Quest 4	Boulder World	**724045**
Quest 4	Ice World	**723846**
Quest 4	Sand World	**231750**
Quest 4	Ocean World	**228733**
Quest 4	Relic World	**923838**
Quest 4	Volcano World	**184904**

BRAM STOKER`S DRACULA

* Секреты.

❖ Если хотите увернуться от bride, старайтесь занять позицию в центре экрана, посмотрите в каком направлении смотрит bride и запросто от него увернетесь.

❖ Каждый раз, когда из укрытия появляется Shadow Dracula, прыгайте вверх или вниз с карниза и одновременно швырните в него пару камней. Одержите легкую победу.

❖ Как только появится Werwolf Dracula, увернитесь от его атаки, дождитесь, когда он приготовится к следующей; быстро метните в него камень и перескочите через врага. Действуйте в такой же манере и одержите победу.

❖ Когда впервые появится юный Дракула (Young Dracula), опуститесь на колени и начинайте метать в него как можно больше камней, а затем отбегите в сторону, когда он попытается исполнить гипнотическое заклинание (hypnotic spell).

Если кончатся камни, то вы их всегда сможете обнаружить по ту строну от Дракулы, так что как только он исполнит свое за-

клинание, перескочите через него и наберите камней.

BUBBLE BOBBLE

**** Выбор уровня.***

Введите пароль **DDFFI** и выберите опцию "one player continues round". Нажмите **A** или **B**, чтобы выбрать новый стартовый уровень с 1 по 112.

**** Выбор уровней Super Bobble Bobble.***

Введите пароль **EECFG**. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода. "Super Bubble Bobble" появится на экране. Отправляйтесь к опциям one или two player continue round. Появится "Round B2". Эта стадия игры располагается перед последним этапом игры. Вы сможете в этой точке выбирать этап игры, нажимая **A** или **B**, чтобы переместиться вниз и вверх по этапам.

**** Графика Super Bubble Bobble.***

Введите паролъер **HCICD**.

**** Режим Expert.***

Введите пароль **BBDAD**. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода. Монстры на каждом уровне будут изменены и это сделает игру несколько сложнее.

**** 99 жизней.***

Введите пароль **BACCF**.

**** Одолжить жизни.***

Начните игру в режиме двух игроков. Нажмите **Start, Select**, когда у игрока заканчиваются жизни, чтобы занять жизни у игрока,который еще активен.

**** Помощь 2-ого игрока.***

Поставьте игру на паузу и нажмите **Select**, чтобы получить помощь от второго игрока.

**** Лучшая концовка.***

Окружите врага на финальном уровне с bubbles, затем нажмите **Start, Select, Start**, чтобы ввести второго игрока в игру. Затем хлопните bubbles, чтобы увидеть "Happy Ending". Этот трик делает также доступной опцию теста звука.

**** Пароли режима Normal.***

1 **BBAAB**	39 **IABBG**	57 **FEJJJ**
2 **BAAAB**	41 **IGEEB**	58 **FGJJJ**
3 **BABBI**	42 **IEEEB**	59 **FGCCJ**
4 **BIIIB**	43 **IEJJJ**	60 **FCEEG**
5 **BIFFB**	44 **IJGGG**	61 **FCGGJ**
6 **BFFFB**	45 **IJEEG**	63 **FJEEJ**
7 **BFIIG**	46 **ICEEG**	77 **JIAAI**
8 **BJJJB**	47 **ICGGJ**	81 **CCJJI**
9 **BJCCB**	48 **FFFFB**	89 **CAJFI**
10 **BCCCB**	49 **FFIIG**	96 **GGJBI**
11 **BCJJI**	50 **FFIFG**	99 **GEJFJ**
16 **AAAAB**	51 **FIIIG**	B2 **EECJJ**
20 **AFFFB**	52 **FAAAJ**	C6 **GHCCB**
26 **AJJJI**	53 **FABBG**	E6 **HBGBD**
30 **AGJJJ**	54 **FBBBG**	F5 **HJFAB**
32 **IIIIB**	55 **FBAAG**	End **EECFG**
35 **IFIIG**	56 **FEEEB**	

**** Пароли Super Bubble Bobble.***

1 **BBAJI**	38 **IAFGJ**	75 **JAIEB**
2 **BAAJI**	39 **IAIEJ**	76 **JIBCI**
3 **BABCI**	40 **IGJAI**	77 **JIEII**
4 **BIIEB**	41 **IGCBJ**	78 **JFEII**
5 **BIAJJ**	42 **IECBJ**	79 **JFGFI**
6 **BFAJJ**	43 **IEJAJ**	80 **CCEIB**
7 **BFBCJ**	44 **IJGFG**	81 **CCJFB**
8 **BJGFI**	45 **IJEIJ**	82 **CJGFB**
9 **BJEIB**	46 **ICEIJ**	83 **CJEIG**
10 **BCEIB**	47 **ICGFJ**	84 **CECBJ**
11 **BCGFB**	48 **FFAJJ**	85 **CEJAJ**
12 **BGJAI**	49 **FFBCI**	86 **CGJAJ**
13 **BGCBJ**	50 **FIBCJ**	87 **CGCBG**
14 **BECBJ**	51 **FIAJG**	88 **CAFGB**
15 **BEJAJ**	52 **FAFGJ**	89 **CAIEB**
16 **AAAJI**	53 **FAIEJ**	90 **CBIEB**
17 **AABCI**	54 **FBIEJ**	91 **CBCBB**
18 **ABBCI**	55 **FBFGI**	92 **CFEII**
19 **ABFGG**	56 **FECBJ**	93 **CFGFI**
20 **AFAJJ**	57 **FEJAJ**	94 **CIGFI**
21 **AFBCJ**	58 **FGJAJ**	95 **CIEIB**
22 **AIBCJ**	59 **FGCBG**	96 **GGJAI**
23 **AIAJG**	60 **FCEIJ**	97 **GGCBJ**
24 **ACEIB**	61 **FCGFJ**	98 **GECBJ**
25 **ACGFB**	62 **FJGFJ**	99 **GEJAJ**
26 **AJGFB**	63 **FJAJJ**	A0 **GJGBG**
27 **AJEIG**	64 **JJGFI**	A1 **GJEAG**
28 **AECBJ**	65 **JJEIB**	A2 **GCEAG**
29 **AEJAJ**	66 **JCEIB**	A3 **GCBGG**

30 **AGJAJ**	67 **JCGFB**	A4 **GIGBB**
31 **AGCBG**	68 **JGJAI**	A5 **GIEAB**
32 **IIIEB**	69 **JBCBJ**	A6 **GFEAB**
33 **IIAJJ**	70 **JECBJ**	A7 **GFGBI**
34 **IFAJJ**	71 **JEJAJ**	A8 **GBJIB**
35 **IFBCJ**	72 **JBIEI**	A9 **GBCFB**
36 **IBIEG**	73 **JBFGB**	B0 **GACFB**
37 **IBFGJ**	74 **JAFGB**	B1 **GAJIG**
		B2 **EECFG**

BUCKY O'HARE

Пароли уровней.

Blinky	**M7KZ3**
Blinky Comes Back	**5NJZJ**
Deadeye Duck	**67KIJ**
Deadeye Is Saved	**M7K2J**
Jenny Joins In	**68L!3**
Captured Again	**MRX24**
Salvage Chute	**MRW▲I**
Magna Tanker	**M!L2X**
Willy	**M7LAK**
Escape!	**MRM▲X**

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE

Пароли уровней.

2 **SZWS**	29 **WPMZ**	55 **TP4X**
3 **ZS2S**	30 **WYCZ**	56 **TY9X**
4 **ZZPS**	31 **XPAZ**	57 **P2RX**
5 **SW3S**	32 **XY0Z**	58 **PTFX**
6 **SXES**	33 **2SSW**	59 **Y2JX**
7 **ZW4S**	34 **2ZWW**	60 **YTKX**
8 **ZX9S**	35 **TS2W**	61 **PPMX**
9 **WSRS**	36 **TZPW**	62 **PYCX**
10 **WZFS**	37 **2W3W**	63 **YPAX**
11 **XSJS**	38 **ZXEW**	64 **YYOX**
12 **XZKS**	39 **TW4W**	65 **S3S2**
13 **WWMS**	40 **TX9W**	66 **S1W2**
14 **WXCS**	41 **PSRW**	67 **2322**
15 **XWAS**	42 **PZFW**	68 **Z1P2**
16 **XXOS**	43 **YSJW**	69 **SE32**
17 **S2SZ**	44 **YZKW**	70 **SHE2**
18 **STWZ**	45 **PWMW**	71 **ZE42**
19 **Z22Z**	46 **PXCW**	72 **ZH92**
20 **ZTPZ**	47 **YWAW**	73 **W3R2**
21 **SP3Z**	48 **YXOW**	74 **W1F2**
22 **SYEZ**	49 **22SX**	75 **X3J2**
23 **ZP4Z**	50 **2TWX**	76 **X1K2**
24 **ZY9Z**	51 **T22X**	77 **WEM2**
25 **W2RZ**	52 **TTPX**	78 **WHC2**
26 **WTFZ**	53 **2P3X**	79 **XEA2**
27 **X2JZ**	54 **2YEX**	80 **XHO2**
28 **XTKZ**		

BUMP 'N' JUMP

Продолжить игру.

На экране завершения игры (Game Over) нажмите и удерживайте **Select** на контроллере 1 и **A + B** на контроллере 2. Затем, пока еще нажаты все предыдущие кнопки, нажмите **Start**(x2) на контроллере 2.

Дополнительное топливо (fuel).

Быстро щелкните по кнопке **A**, пока находитесь в Repair Shop.

50,000 призовых очков.

Завершите любой уровень без столкновений с любыми другими автомобилями.

BURAI FIGHTER

Все оружие.

Введите пароли **LOBB** или **LTBB**.

Режим Expert.

Введите пароль **GOOD**, чтобы начать игру на самом высоком уровне сложности.

Пароли уровней.

Ур.	Eagle	Albatross	Ace	Ultimate
2	**BALL**	**HEAD**	**PALM**	**FLAG**
3	**CAMP**	**JEEP**	**FALL**	**JOKE**
4	**DOLL**	**KING**	**IDEA**	**ONCE**
5	**EDEN**	**LIME**	**PLAN**	**PALE**
6	**FACE**	**MILD**	**MONK**	**GOAL**
7	**GAME**	**NILE**	**IDOL**	**ICHI**

CAESAR'S PALACE

Другая концовка.

Чтобы увидеть концовку, просто разберитесь в кассе. Все концовки одинаковые - Вы покидаете Las Vegas на автомобиле. Однако, тип автомобиля, на котором вы поедете, зависит от количества выигранных денег.

$0: Автобус.
$1-$9,999: Такси.
$10,000-$19,999: Зеленый автомобиль.
$20,000-$69,999: Оранжевый автомобиль.

$70,000-$139,999: Лимузин.

$140,000 или больше: Красный спортивный автомобиль.

CALIFORNIA GAMES

*** Быстрая остановка для BMX.**

Нажмите **Select**, чтобы быстро остановить свой байк.

*** Специальные движения для BMX.**

Нажмите **Back** или нажмите **Jump + D-pad**, чтобы выполнить специальные движения.

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

*** Пароли уровней.**

1-2	**763 754**		
2-1	**955 783**	2-2	**637 511**
3-1	**148 574**	3-2	**786 565**
4-1	**920 272**	4-2	**799 274**
5-1	**344 551**	5-2	**829 443**
		End	**506 210**

CAPTAIN SKYHAWK

*** 9 жизней, все оружие.**

Нажмите **Start** и дождитесь появления титульного экрана игры. Затем, удерживая **A + DOWN**, нажмите **Start**, чтобы начать игровое действие.

*** "Бочка".**

Пока летаете, удерживая **Select**, нажмите **D-pad**, чтобы продемонстрировать "бочку" в этом направлении.

*** Непобедимость.**

На экране с копирайтом, пока буквы сыпятся сверху экрана, нажмите комбинацию **UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP** четыре раза. Затем нажмите **Start**, чтобы стать непобедимым. Другой вариант. Нажмите **UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP, LEFT, DOWN, RIGHT, UP**.

*** Перескочить уровень.**

На втором джойстике нажмите **UP, A, B**.

CAPTAIN TSUBASA 2

*** Тест звука.**

В главном меню нажмите и удерживайте **A + B + Start + Select**.

CASINO KID

*** Пароли.**

(Статус - Пароль)

После 6 dealers, $10,000 - **QPHAQ PPEAM JGSBE AGLAQ PPEAM GGJBL**

После 20 dealers, $180,000 - **QHGAQ PPEAM GGJBH EHGAQ PPEAM GUJXW**

После Bo и Pam, $350,000 - **QIFAQ PPEAM GWJII DNAAQ PPEAM GUJXE**

После Bruno, $600,000 - **QOGAQ PPEAM GWJXI FVTAQ PPEAM GUJXG**

CASINO KID 2

*** Пароли.**

Начать с $1,000,000 **8110!000L4**

После Jynia Nagule , $300 **5G0G0 00C74**

После 2-х сдающих в покере, все сдающие в blackjack, $12,400 **E0QC0 CXCC4**

Последняя игра в рулетку, $41,570 **CAHC1 YXFJL**

Против King Las Vegas (USA), $154,470 **CRDV5 YYYGG**

Против King Las Vegas (USA), $1,000,000 **811D????B8**

CASTLEQUEST

*** Режим Sub-command.**

Во время игрового действия нажмите **A** или **B** на контроллере 2, чтобы вызвать экран Sub-command.

CASTLEVANIA

Эта игра, которая вышла практически на всех платформах, пользуется огромным успехом у самых разнообразных почитателей игр. Есть в мире компьютерных видеоигр тяжелая работа – охота на вампиров. Особенно сложно выполнять свои служебные обязанности, когда из всего многообразия вооружений, доступных персонажам других игр, у тебя только кнут (плеть) или, так называемое, классическое копье. Именно в такую непростую ситуацию поставлены два героя этой игры. Для этого им надо проскочить несколько уровней и, ловко орудуя кнутом и копьем, выиграть это сражение. Главное не растеряться и не испугаться боссов уровней.



После первых неудач быстро набираешься боевого опыта. Самое главное, освоить приемы атаки боссов. К каждому из них нужен свой специфический подход.

Управление достаточно простое.

Кнопками на D-pad, как и во всех практически видеоиграх, вы управляете персонажем или перемещаете какой-нибудь объект. В частности, в этой игре вы управляете движениями главного героя Симона Белмонта. Когда нажимаете кнопку **A** и кнопку соответствующего направления, то совершаете прыжок. Удерживая кнопку **B**, одновременно с нажатием кнопки **UP**, вы выполняете бросок или используете специальное оружие.

Кнопка **Select** в этой игре не используется.

Кнопка **Start** – как обычно, останавливает игру, переводя ее в режим паузы.

Итак, кнопка **A** используется длы выполнения прыжка. Как мы уже говорили, если вы хотите выполнить прыжок соответствующего направления, нажмите кнопку на D-pad, а кнопка **B** является по существу главной кнопкой. Нажимая кнопку **B**, вы используете свой хлыст, нанося противнику удар или атакуя им какой-нибудь предмет или препятствие. Кстати, здесь возможны разнообразные комбинации и трюки. Нажимая кнопку **A** и кнопку **B**, вы атакуете канделябры и таким образом выбиваете из них, хранящиеся там вполне полезные предметы. А удерживая кнопку **UP** на D-pad с одновременным нажатием кнопки **B**, используете свое специальное оружие, которым владеете в настоящий момент.

** Персонажи.*

В игре много разнообразных персонажей, но основные из них, помимо прочей нечисти, шесть боссов и Симон Белмонт.

Симон Белмонт.

Род занятий: Охотник на вампиров (Vampire Hunter).

Оружие: Хлыст (Whip), книжал (Dagger), святая вода (Holy Water), бумеранг (Boomerang), топор (Axe); специальное устройсто, останавливающее время (Stop Watch).

Итак, Симон Белмонт один из потомков знаменитого семейства Белмонтов, хорошо известных своими подвигами на почве уничтожения вампиров. Они обладают совершенно выдащимся искусством мастерства в этом плане и очень успешно спасают простых и невинных людей от нападения вампиров. В этой игре вы управляете единственным персонажем Симоном Белмонтом и должнеы успешно завершить шесть стадий, Сразившись поочереди с пятью приспешниками графа Дракулы и, в конце концов, уничтожить и его самого.

Vampire Bat (вампир летучая мышь).

Род занятий: защищает вход в замок Дракулы.

Оружие: Огненные шары и пикирование.

Итак, это первый босс, которого вы встретите на своем пути. Естественно, он самый слабый. Задача у него простая – он защищает вход в замок Дракулы. Естественно, как и положено летучей мыши, летает по воздуху и пикирует время от времени среди своих врагов, так что всегда держите топор наготове, чтобы сразить его прямо в воздухе.

Медуза.

Род занятий: Богиня окаменения. За-

щищает башню.

Оружие: Взгляд, вызывающий окаменение (Stone Gaze), а также змеи.

Медуза известный мифилогический персонаж, который превращает мужчин в камень, если они только взглянут на нее. То есть, если она положит взгляд на какого-нибудь мужчину, то он тут же и превратится в камень. На самом деле, она не очень опасный враг, защищает башню в замке Дракула и представляет серьезную угрозу только в случае, если вы доберетесь до ее логова, потеряв изрядное здоровье, т.е. энергии практически не останется. Stop Watch и Святая Вода, самое эффективное оружие против этого врага.

Мумии.

Род занятий: Эта парочка мумий защищает орудийные башни в замке.

Оружие: Летающие бандажи и таран.

Две мумии охраняют верхний участок замка, крышу, орудийные башни. Опасны, хотя бы уже потому, что атакуют вдвоем. Удары кинжалом заметно ослабят их и подпортят настроение. Однако, куда эффектнее дождаться, когда они окажутся вместе и забить их своим хлыстом до смерти. Будьте осторожны. Внимательно посматривайте по сторонам, они могут атаковать и сзади.

Франкенштейн (и Igor).

Были созданы полоумными учеными.

Франкинштейн очень опасный соперник, поскольку его его любимый питомец Igor очень ловок, быстр и чертовски умен, а кроме того, может нанести серьезные повреждения. Чтобы успешно расправиться с этим монстром, нужно прежде всего уничтожить Игора (Igor). В прохождении мы подробно рассмотрим тактику и стратегию этого боя.

Death (Смерть). Мрачный потрошитель.

Род занятий: Помощник Дракулы.

Любимое оружие: Косы, как и положено смерти.

Смерть имет еще одну кликуху: Мрачный Потрошитель (Grim Reaper). Это ближайший помощник, правая рука графа Дракулы, и он использует все свои возможности, чтобы не дать Симону Белмонту добраться до графа Дракулы. Пожалуй, это самый могучий босс в игре, и это вполне понятно. Он очень быстр, может телепортироваться, атакует многочисленными косами. Однако и смерть может погибнуть, если использовать правильную стратегию.

Граф Дракула.

Род занятий: Просто живет себе в своем замке в Трансильвании и пакостит вокруг.

Граф Дракла очень серьезный противник, что и немудрено, но однако с ним можно справиться легче, чем с поторошителем, если знать его уязвимые места. Конечно, он явно не подарок, но если вы используете крест, самое мощное оружие в этом бою, то тогда у него шансов никаких. Кроме того, можно, конечно, атаковать бумерангом. Это быстро и эффективно, если хорошо им владеете.

* Предметы и оружие.

— Маленькое сердце (Small Heart). Эти подарочки найдете в канделябрах и люстрах. Один из самых частых предметов, стоит ровно одно сердце.

— Большое сердце (Big Heart). Стоит уже 5 сердец. Также найдете их в канделябрах или люстрах. Довольно часто встречаются, но, конечно же, реже, чем маленькие сердца.

— Whip Powerups. Этот усилитель хлыста найдете в канделябрах, люстрах, иногда его оставляют враги. Когда найдете этот очень полезный предмет, хлыст будет наносить более мощные удары в течение довольно продолжительного времени. Есть как бы три режима эффективности ваших хлыстов.

— Крест и цепь (Cross and Chain). Найдете его, как правило, в люстрах и канделябрах, и когда дотронетесь им до врагов, они тут же мгновенно исчезают с экрана.

— Gold Fluid (Золотая жидкость). Это действительно специальная жидкость, которую найдете в золотых контейнерах. Как

только Симон находит ее, он становится на определенное время не только невидимым, но и неуязвимым для вражеских атак. Можно найти в канделябрах и люстрах, а можно заполучить от уничтоженных врагов.

— **Money Bags.** Мешочки с деньгами, сундуки, короны и другие ценные предметы могут стоить от 100 до нескольких тысяч очков. Чем выше стоимость подобного предмета, тем труднее его найти. Обычно их можно обнаружить лишь в секретной зоне.

— **(II).** Эта находка позволяет вам стрелять дуплетом из специального оружия. Найдете, как правило, в подсвечниках и люстрах, а иногда в "дефектных" блоках.

— **(III).** Как вы уже наверное догадались, эта находка позволяет проводить сразу три выстрела из специального оружия. Найдете его также в канделябрах и люстрах, а иногда в "дефектных" блоках.

— **Roast Beef.** Найдете этот кусок мяса в деффектных блоках и с помощью его сможете восстановить практически всю потерянную энергию. К сожалению, такие полезные вещи встречаются крайне редко.

— **Dagger.** Кинжал. Специальное оружие, очень эффективно против вампиров и летит по прямой, наносит врагу довольно серьезные повреждения. При этом довольно дешевое, поскольку на атаку расходуется лишь одно сердце.

— **Святая Вода (Holy Water).** Эффективное оружие против наземных врагов. Когда вы брызгаете на врагов этой Святой Водой, то место, куда падают капли, моментально загорается, и враги, естественно, потихоньку поджариваются. Кстати, также расходуется на атаку лишь одно сердце.

— **Топор (Axe).** Отличное оружие против летающих врагов. Во-первых, его можно поднять и швырнуть вперед, а когда он упадет на землю, то может нанести повреждения сразу нескольким врагам, если, конечно, метнете точно. Расходует на атаку одно сердце, но, как правило, если враги летают над головой, лучше их рубить, а не метать в них топор.

— **Stop Watch.** На самом деле это вовсе не оружие, хотя при использовании расходует очень много сердец. Это устройство "замораживает" время на две секунды. и тогда Симон может спокойно атаковать замороженного врага, но при этом учтите, что при этом будет израсходовано 3 секции.

— **Бумеранг (Boomerang).** Самое мощное специальное оружие, хотя возможно крест и посильнее. Симон мечет бумеранг вперед, а затем тот возвращается обратно, как и положено бумерангу. Кстати, Симон вовсе не должен хватать бумеранг, когда он возвращается. Иногда, полезно пропустить его и таким образом поразить врага, подкрашегося сзади. На это расходуется одно сердце.

* Расположение мешков с деньгами и сокровищ на уровнях.

— Уровень 1.

На водном участке уровня разбейте дальний правый блок, опуститесь на колени, на блок, который находится под ним, и появится мешок с деньгами.

Когда только начнется игра, пройдите налево, подойдите к двери и обычно вас "засосет" в нее. Однако, если прыгнете прямо в дверь, то мешок с деньгами появится по другую сторону от нее. Кстати, не забудьте выпрыгнуть обратно через эту дверь.

— Уровень 2.

На самом первой экране воспользуйтесь лестницей, проломите стену справа, пройдите в отверстие, которое образовалось, и появится корона.

Во второй части этого уровня сразу же после того, как исчезнут головы медузы, встаньте на паре блоков, которые находятся чуть выше всех остальных, и стойте несколько секунд, но не опускайтесь на колени, и появится сундук с сокровищами.

— Уровень 3.

В первой части этого уровня после того, как воспользуетесь лестницей, пройдите к

правому краю самого нижнего уровня блоков, опуститесь на колени, и появится мешок с деньгами.

Во второй части этого уровня после того, как воспользуетесь лестницами, опуститесь на колени на пане блоков, которые ранее были вам недоступны, и появится мешок с деньгами.

Как проскочить летучих мышей.

Чтобы проскочить мимо летучих мышей на 6-м уровне, пробегите мимо первой пары, затем заморозьте третью, используя часы, которые обнаружите ближайшем канделябре; перескочите через четвертую, а затем пробегите быстро мимо последнего канделябра. Такой маневр окажется эффективным только в том случае, если вы не будете останавливаться и молотить своим хлыстом по канделябру. Конечно, за исключением того, в котором находятся часы. Просто бегите как можно быстрее.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Стадия 1. The Castle Gates and Entrance.

Когда начинается игра, вы видите перед собой замок и главного героя Симона Белмонта, который входит в ворота. Как только получаете управление над персонажем, пройдите направо, атакуйте горящие факелы, получите сердце и Uggrades для своего хлыста. В последнем факеле обнаружите кинжал, и это ваше первое специальное оружие. Чтобы атаковать им врага, удерживайте кнопку **UP** на D-pad и нажмите кнопку B. Учтите, что каждая атака стоит ровно одно сердце.

В первом коридоре увидите много канделябров и зомби. Зомби довольно хилые ребята, врежьте им разок-другой хлыстом, больше не понадобится, но обязательно вы должны нанести удар по каждому канделябру. В награду получите сердца, мешочки с деньгами, т.е. очки, а также специальное оружие. Когда подойдете к лестничному пролету, убейте пантеру и поднимайтесь по лестнице, пройдите направо, убейте еще парочку пантер, атакуйте свечи, а затем осмотритесь и аккуратненько прыгните вниз. Используйте свой хлыст, чтобы врезать по последнему блоку на последней платформе, получите в награду мешочек стоимостью 400 очков, и продолжайте дальше двигаться направо. Очень скоро вы подойдете к длинной лестнице. Поднимитесь по ней наверх, сверните направо, войдите в дверь, разберитесь со свечами, прикончите летучих мышей, а когда увидите небольшие блоки, перекрывающие вам дорогу (путь открыт только налево), врежьте хлыстом по самой нижней части этого блока, получите ростбиф, а затем, естественно, отправляйтесь налево, атакуйте остальные свечи, спуститесь по лестнице и здесь впервые встретитесь с Фишманами. Остерегайтесь их огненных шаров, не забудьте про свечи, уничтожайте все, что сможете, поскольку нужно зарабатывать очки; продвигайтесь направо, спуститесь к последней платформе, врежьте хлыстом по верхнему левому блоку на верхней платформе и, когда блок этот будет уничтожен, спуститесь на нижнюю платформу, пройдите прямо на середину, опуститесь на колено или просто замрите на несколько секунд и безусловно услышите шум где-то на верхней платформе, и тут же появится мешочек с деньгами. Хватайте его, пройдите направо, поднимитесь вверх по лестнице. Далее можете увернуться или перебить летучих мышей. Не забудьте заполучить все предметы, которые "прячутся" в канделябрах, и выйдите через дверь направо. Финальная зона в известной мере напоминает начальную стадию игры. Здесь также очень много канделябров и зомби. Пройдите направо, перебейте всех зомби, которые подвернутся под руку; не забудьте разобраться со свечами. Во свяком случае, навернка получите топор, если доберетесь до крайнего правого канделябра, а затем приготовьтесь к схватке с Vampire Bat.

Босс 1. Vampire Bat.

Как вы понимаете, самый легкий босс, так что можете слегка поразвлечься. Если у вас есть топор, который вы все-таки должны были отыскать, используйте его, выберите момент, чтобы метнуть топор в этого доволь-

но медленно движущегося врага (а чаще просто стоящего на месте), нанесете ему серьезные повреждения, а поскольку он довольно ленив или просто от природы таков, смело атакуйте его хлыстом. Вообще, так или иначе, легко одержите эту победу, однако, как ни странно, он может довольно быстро пикировать на вас. Увернитесь от этих атак. Дело это несложное.

— *Стадия 2. The Castle Tower.*

В первом канделябре обнаружите очень мощное специальное оружие – бумеранг. Хватайте его, поднимитесь по лестнице, прибейте рыцаря и летучую мышь, затем поднимитесь по очередному лестничному пролету, обязательнно выбейте пару блоков из стены после того, как подниметесь по первой лестнице. Затем встаньте в образовавшееся отверстие, и через некоторое время появится корона, стоит она 2000 очков, так что хватайте ее и отправлйтесь дальше.

Вам предстоит подняться по довольно длинному лестничному пролету. По пути встретите рыцаря; используйте свой бумеранг, чтобы убить его, не теряя времени; продолжите дальше подъем, прикончите летучую мышь, сверните направо, спрыгните в то самое место, где находлся рыцарь; повернитесь лицом налево, выполните прыжок и рубаните хлыстом верхний блок, обнаружите римскую двойку (II). Очень полезная штука. После этого отправляйтесь направо, используйте бумеранг или хлыст, чтобы разобраться с очередным рыцарем; запрыгните на движущуюся платформу, а подъехав на ней к двери, проскочите в эту дверь. Не забудьте про канделябры, прикончите голову Медузы, когда пройдете налево и, как только доберетесь до платформы, составленной из двух блоков прямо над головой, встаньте под ней на несколько секунд, и сундук с сокровищами стоимостью в 200 очков тут же и появится. Затем прикончите рыцаря слева, "загляните" в оставшиеся канделябры, а затем поднимайтесь вверх по ступенькам. Далее продвигайтесь направо, не отвлекайтесь на канделябры, вам нужно сконцентрироваться на головах медузы, которая попытается сбить вас в очень опасное отверстие в полу. Продвигайтесь направо и, как только головы медузы перестанут атаковать вас, можете заняться свечами, перебить рыцарей. Обязательно уничтожьте блок на верхнем пьедестале, получите в награду ростбиф. Когда доберетесь до верхнего уровня в этой зоне, сверните налево, и вас снова атакуют головы медузы. Будьте очень осторожны, пробирайтесь дальше по движущимся платформам, а когда окажетесь возле двери, спуститесь по короткой платформе, состоящей из одного блока. Развернитесь, опуститесь на колени, врежьте хлыстом по блоку и получите еще один ростбиф. После этого отправляйтесь направо, займитесь канделябрами, но будьте осторожны, потому что шипастая платформа, которая движется вверх и вниз, может запросто раздавить вас всмятку. Причем, если только прикоснетесь, то мгновенно погибнете, вне зависимости от состояния здоровья. Пробравшись через это очень опасное препятствие, развернитесь, прикончите летающий череп (Flying Skull), который попытается атаковать сзади; врежьте хдыстом по платформам, которые перед вами, и получите еще одну римскую (II). Займитесь канделябрами, если есть время и желание; хлыстом прикончите двойных драконов, которые попытаются вас остановить, пройдите направо, не забывайте про канделябры, а затем поднимитесь вверх по лестнице. Кстати, можете развернуться и прикончить еще одного летающего черепа, у них дурацкая привычка атаковать сзади. Последний участок достаточно прост. Здесь, кроме подсвечников, вообще говоря, ничего нет. Соберите из них нужные предметы, перебейте головы медузы, продвигаясь налево, и в конце этого коридора приготовьтесь к схватке с боссом.

Босс 2. Медуза.

Эта богиня движется довольно медленно. Будьте очень внимательны. Если вы не имее-

те соответствующего оружия, то проблемы могут возникнуть запросто. В частности, у вас должна быть Святая Вода (Holy Water) или Stop Watch. Если есть Святая Вода, побрызгайте ею вокруг, так чтобы змеи из головы Медузы не смогли вас атаковать, причем и сама медуза получит приличные повреждения. Действует Свякая Вода очень быстро. А если есть Stop Watch, то используйте это устройство каждый раз, когда она бросается в атаку. Не забывайте при этом нанести парочку ударов хлыстом. Этот способ значительно более длительный, но зато очень эффективный. Самое главное, сделать отлично работу. Однако, если вы по каким-то причинами не имеете в данный момент специального оружия, тогда молотите ее хлыстом и старайтесь уничтожить как можно быстрее, иначе она нанесет вам серьезные повреждения.

— Стадия 3. The Castle`s Roof and Turrets.

В самом начеле этой стадии "загляните" в канделябры, а затем развернитесь, прикончите летающий череп, как обычно, атакующий сзади; затем парочку Игор по пути налево. Они достаточно неприятные противники, так что будьте внимательны и осторожны, ликвидируйте их поодиночке. Кстати, иногда они появляются группами по пять, а то и по шесть штук сразу. На платфоме, на которой появился второй Игор, врежьте хлыстом в самый левый блок и получите ростбиф. Не расслабляйтесь, поскольку слева скелет начнет швыряться костями. Убейте его как можно быстрее, поднимайтесь по лестнице и продолжайте двигаться дальше. После того, как подниметесь по еще одной лестнице, спрыгните вниз направо, прикончите Фалькон (Falcon) и разберитесь со свечами. Пройдите чуть дальше направо и повторите эту же процедуру. После того, как прикончите третьего Фалькона, пройдите до конца платформы, где находился Фалькон; опуститесь на колено и получите мешочек с деньгами, стоимостью в 1000 очков. Теперь возвращайтесь на главную платформу, разберитесь с канделябрами, пройдите направо. С платформы вы увидите скелета. Атакуйте его с дальней дистанции, используя Святиую Воду; затем спрыгните направо, выйдите через дверь. В следующем помещении увидите много свечей, так что продвигайтесь направо, уворачивайтесь или уничтожайте головы медузы, и если у вас есть топор, то врежьте как следует по канделябру возле лестницы и получите бумеранг. Уничтожьте им скелета, поднимайтесь по лестнице, перебейте еще нескольких Фальконов, затем трех двойных драконов и пройдите направо к двери. Финальный участок самый простой, пройдите направо, прибейте нескольких Фальконов и голов медузы, расправьтесь с очередной шайкой двойных драконов, не забывайте про канделябры, добудете кинжал, а для того, чтобы получить ростбиф, врежьте хлыстом о блок над мумией слева и приготовьтесь к схватке с третьим боссом.

Босс 3. Мумия.

На этот раз вам придется сражаться сразу с двумя мумиями. Схватка несложная, а потому даже нецелесообразно использовать специальное оружие. Врежьте им хлыстом раз десять, это самая быстрая и эффективная стратегия. Кстати, в начале боя вы увидите, что мумии пытаются атаковать с обеих сторон. Подбегите вначале к правой мумии, врежьте ей несколько раз хлыстом, а затем перепрыгните через нее. Постарайтесь, чтобы оба врага оказались поближе друг к другу. Будьте осторожны, иначе они могут нанести вам серьезные повреждения летающими "бинтами". Как только мумии окажутся вместе, можете атаковать хлыстом сразу обеих. Молотите до тех пор, пока не рухнут на землю. Это, на самом деле, очень просто.

— Стадия 4. Castle Catacombs and Outside the Catacombs.

Эта стадия очень сложная, и у вас могут возникнуть серьезные проблемы, но однако не отчаивайтесь, будьте внимательны и чи-

тайте прохождение.

В самом начале встретите уже привычных вам врагов, летучих мышей и Fishmen. На самом деле, поодиночке они не очень опасны, а вот когда действуют в тандеме, то это уже совсем другое дело. Разберитесь с четырьмя канделябрами, получите в награду Stop Watch, а затем пройдите направо, воспользуйтесь движущейся платформой, чтобы перебраться через воду; используйте Stop Watch, чтобы заморозить время, если возникнет чрезвычайно сложная ситуация и враги будут наседать, а затем пройдите направо, уничтожайте по пути летучих мышей и Фишманов. Не забывайте про канделябры, используйте Stop Watch, если возникнут сложности; перескочите вниз на следующую движущуюся платформу. Нырните, чтобы не получить по башке от свисающих скал, а дальше переведите дыхание, когда окажетесь на неподвижной платформе, и перебирайтесь на следующую движущуюся платформу, с нее перескочите на еще одну движущуюся платформу, а затем уже на твердую почву. По пути необходимо уворачиваться или уничтожать летучих мышей и фишманов. Пройдите направо, поднимитесь по лестнице и окажетесь в совершенно новой обстановке.

Следующая часть уровня достаточно проста. Особых проблем не предвидится, однако все равно нужно сохранять концентрацию и внимание. Многочисленные орлы (Eagles) появятся в небе и будут сбрасывать на вас надоедливых игор (Igors). На орлов не обращайте внимания, а этих маленьких негодяев уничтожайте, как только они упадут вниз. И если справитесь с этой несложной задачей, то других трудностей можете не опасаться, а когда подойдете к двери, появится змеиный скелет (Snake Sleletion). Врежьте ему шесть раз своим хлыстом, подберите предметы, которые он обронит; войдите в дверь и дальше можете слегка расслабиться. Справа обратите внимание на свечи, прикончите еще одного змеиного скелета, соберите предметы, которые он обронит на прощание; врежьте хлыстом по блоку, возле которого стоял змеиный скелет; получите ростбиф и продвигайтесь направо. Не забывайте про канделябры, убейте еще одного змеиного скелета и войдете в логово Франкенштейна.

Босс 4. Frankenstein and Igor.

На самом деле, Франкенштейн серьезный противник, но главным образом потому, что у него крайне неприятный помощник. Этот Игор постоянно прыгает по комнате, плюясь огненными шарами, в то время как Франкенштейн перемещается по комнате довольно медленно, хотя и частенько оказывается у вас на пути. Самое главное постарайтесь использовать Stop Watch, чтобы заморозить Игора хотя бы на несколько секунд, врежьте Франкенштейну хлыстом как следует (несколько раз, по возможности), и когда Игор выйдет из транса, повторите эту процедуру. На первый взгляд эта парочка представляет серьзную опасность, но если приспособитесь, будете действовать внимательно и осторожно, не упускать из вида ни одного, ни другого, то безусловно одержите победу; хотя, конечно, Игор это главная проблема, и огненные шары, которыми он беспрерывно обстреливает вас, также чрезвычайно опасны. Так что первым делом разберитесь с Игором, а затем прикончите Франкенштейна. Не так страшен черт, как его малюют.

— Стадия 5. The Torture Chambers and Trail to the Second in Command.

Пожалуй, это самая трудная из всех шести стадий. Каждый удар, который вы пропустите на этой стадии, будет стоить вам четырех секторов индикатора энергии, а это значит, что вы можете пропустить лишь пять атак, а затем распрощайтесь с жизнью.

Как только начнется стадия, пройдите направо и встретите пару Игоров. Прикончите их, а затем бегите направо, разберитесь со скелетом и еще одним Игором, поднимайтесь по ступенькам на верхнюю платформу,

прикончите нескольких скелетов, пройдите налево и поднимайтесь по лестнице.

Оказавшись в следующей зоне, прикончите скелета справа, поднимитесь по лестнице, убейте еще одного скелета, а затем спускайтесь вниз по еще одному лестничному пролету, врежьте как следует хлыстом по кирпичу, свисающему с потолка; получите римскую цифру II. Затем пройдите направо и приготовьтесь к первой встрече с красным скелетом. К сожалению, этого монстра убить нельзя. Когда врежете ему хлыстом один раз, он разлелится на части, но буквально через несколько секунд, как конструктор, снова будет как новенький. Так что делать нечего, придется с этим смириться. Пройдите направо по этому коридору, по пути убийвайте Игоров и разбирайтесь с красными скелетами. Не забывайте про канделябры, а на платформе, на которой находился третий Игор, увидите дефектный блок. Врежьте по нему бичом и получите ростбиф (Симону он очень пригодится), а дальше пройдите в дверь.

В следующей зоне встретитесь с еще одним монстром Axe Knight (Рыцарь с топором). Это очень мощный противник, куда сильнее обычных рыцарей. Запросто может метнуть топор прямо в Симона. Однако, Святая Вода выручит и на этот раз. Брызните на него Святой ворой, а можете полить прямо перед ногами и можете не беспокоиться. Огонь сделает свое дело. Можно, конечно, уничтожить их ударами хлыста. И не забудьте, что этим же хлыстом вы можете уничтожить топор, который рыцарь метнет в вас. Далее разберитесь с двумя канделябрами, вскарабкайтесь по лестнице, сверните налево, атакуйте красных рыцарей и продвигайтесь в этом же направлении. Встретитесь еще несколько раз, и хотя убить их нельзя, тем не менее, атакуйте. Затем спуститесь по лестнице, используйте Святую Воду, чтобы разделаться с очередным рыцарем, вооруженным топором. Продолжайте атаковать красные скелеты, поднимитесь по длинному лестничному пролету, а затем врежьте бичом по стенке справа, получите а награду сердце или римскую цифру II. Затем спрыгните вниз, сверните направо, поднимитесь по лестнице, убейте еще одного рыцаря с топором, спуститесь по лестнице, разберитесь с красным скелетом и войдите в дверь.

Наступил третий и финальный участок этого уровня. Идите налево, прикончите двойного дракона, сверните налево, разберитесь с красным скелетом, возьмите бумеранг из канделябра, поднимайтесь по лестнице, прикончите еще одного двойного дракона, атакуйте красного скелета, загляните в канделябры, выйдите налево. Какие настойчивые эти красные скелеты, еще пара начнет приставать. Врежьте им как следует хлыстом, затем этим же хлыстом проломите стену, возьмите ростбиф в самом левом краю, поднимитесь по лестнице, и далее очень сложный участок. Когда свернете налево, не обращайте внимания ни на какие канделябры, поскольку вас одновременно атакуют рыцари с топорами и головы медузы. Как только разберетесь с двумя рыцарями и кучей голов медузы, придется заглянуть в глаза смерти.

Босс 5. Death. Мрачный потрошитель Grim Reaper.

Итак, вам нужно сразиться с самым крутым боссом в игре. Он будет, пожалуй, покруче самого Дракулы, недаром является его правой рукой. Самое главное немедленно бросайтесь в атаку. Кстати, постарайтесь не получить никаких повреждений по пути к его логову, вам понадобится все здоровье и энергия. Потрошитель начнет швыряться косами в Симона. На секунду или две они застывают неподвижно, а затем атакуют прямо в ту точку, в которой в это мгновение находится Симон. Вот если будете все время двигаться, то возможно многие атаки пролетят мимо. А тем временем метните в поторшителя бумеранг два или три раза. Хорошо, если у вас есть римская цифра II или III, которая удваивает или утраивает мощность атак. При

каждой возможности молотите его хлыстом. Старайтесь нанести как можно больше повреждений, поскольку ведь и под атаками босса вам долго не устоять. На самом деле, это как бы бой без защиты. Взаимный обмен страшными атаками, и кто из вас скорее погибнет, совершено непонятно. Однако, если сумеете уворачиваться от его атак, то шансы ваши на победу повысятся. Ну а если проиграете, не расстраивайтесь. Потренируйтесь как следует и повторите попытку. Когда, наконец, потрошитель рухнет на землю, можете считать, что победа не за горами. Впереди лишь схватка с самим графом Дракулой.

— Стадия 6. The Path to the Man Himself.

Как это ни пародоксально, но последняя стадия очень проста. Для нее, вообще говоря, не следовало даже и писать прохождение. На старте вы оказываетесь на желтом мосту и идете к часовой башне, входите в нее и поднимаетесь наверх в тронный зал замка Дракулы. Остерегайтесь Игоров и других воздушных врагов, они будут непрерывно пытаться атаковать, в общем, создавать головную боль. Разделайтесь с ними по-свойски, дело привычное, и когда подниметесь на самую вершину часовой башни, увидите перед собой длинный лестничный пролет, идущий вверх налево. Поднимитесь по этой лестнице, войдите в тронный зал и сразитесь с Дракулой.

Босс 6. Count Dracula.

Босс в этом бою будет принимать одну из двух форм, так что придется сразиться с ним дважды. В первой форме справитесь с ним запросто. Дракула очень высокий человек, и вам придется попрыгать, чтобы эффективно атаковать бумерангами и попасть точно в голову. Так что когда вы метнете бумеранг в голову, постарайтесь одновременно врезать ему хлыстом раз или два, чтобы нанести дополнительные повреждения. В этой форме Дракула неопасен, его единственная атака огненные шары, которые вылетают прямо в вас, когда он приподнимает свою шляпу, а вы заранее узнаете об этом, так что увернитесь и повторите свои атаки.

А вот во второй форме Дракула появится после того, как победите первую форму. Теперь он превратился в огромного уродливого белого монстра. Вот тут-то и понадобится Святая Вода, которую вы сможете отыскать (если своя закончится) в самом левом канделябре в тронном зале. Используйте Stop Watch, чтобы заморозить белого монстра хотя бы на несколько секунд, и атакуйте хлыстом, пока он неспособен оказать сопротивление или увернуться. В общем, одержите победу запросто, особенно, если знаете как лучше всего действсовать против Дракулы. Естественно, что победив Дракулу, вы таким образом заканчиваете игру.

Итак, вы стоите на высоком утесе и видите, как замок Castlevania рушится и погружается под землю. Однако, только наивный человек может рассчитывать на то, что с графом Дракулой покончено раз и навсегда.

CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

**** Пароли.***

(Статус (предметы, опыт, концовки ...)/Пароль)

Thorn Whip, Holy Water **OFIC M5YX XD4C Q3AA**

Dracula's Rib, Chain Whip, Blue Crystal **OFIT M5QX 1P5S QBQA**

Предыдущие предметы плюс Dracula's Heart **SZMH QXE1 5PXW UESE**

Предыдущие предметы плюс Dracula's Nail, Flame Whip и Red Crystal **TIRH DYDZ 4O5V 81B1**

Предыдущие предметы плюс Ring и Cross **MLIE WUCW VNKU SCBC**

Все предметы **PSPR VRBV U2DT RFIZ**

Начать игру со всеми предметами **MLIT WVCW T3KU SFZC**

Начать игру со всеми предметами и полным опытом **DINT XXDY 445X V3ZX**

Dracula **RIG7 NVFX E45V 07BT**

Dracula, во время 5:12:00 **EXKM WSUW**

532U UWBG

Dracula (2-ая концовка) **OYZY UQAU R12S SMIA**

Dracula (3-я концовка) **C1DF O26D L1KN SWJK**

CASTLEVANIA 3: DRACULA'S CURSE

***** 10 жизней.***

Введите в качестве имени **HELP ME.**

***** Режим Expert.***

Введите в качестве имени **AKAMA.**

****Начать с Alucard.***

Введите в качестве имени **OKUDA.**

****Начать с Sypha.***

Введите в качестве имени **URATA.**

****Начать с Grant.***

Введите в качестве имени **FUJIMOTO.**

***** Тест звука.***

Во врея вступительного видео нажмите и удерживайте **A + B** и нажмите **Start**(x2). Нажмите **UP** или **DOWN**, чтобы выбрать песню, нажмите **B**, чтобы проиграть выбранное, и нажмите **A**, чтобы остановить.

Другой вариант. Нажмите и удерживайте **Select + Start + A + B.**

***** Пароли уровней.***

(Уровень/Персонаж/Пароль)

A-01 Alucard

- H - -
H - - -
- - H -
C C - H

5-06 Alucard

H W - -
- C - H
C - - -
- - W -

A-01 Grant

- - - -
W - - -
- W C -
C C - C

A-01 Sypha

- H - W
H - - -
- W - -
C C - H

A-01 Trevor

- - - W
H - - -
- W W -
C C - C

2-1 Sypha

W W - W
- C - W
C - W -
- - - H

3-01 Grant

C - - W
- H - H
- - W -
- - - -

4-0A Sypha

C C - W
- H - -
H - - -
- - - -

6-01 Alucard

- C - -
H - - -
- - C -
W H - C

5-0H Sypha

- C - W
- - - -
- - W -
W W - C

7-01 Alucard

- H - -
- - - -
- W H -
C H - H

6-0A Sypha

- C - W
C - - -
- W - -
C W - H

6-0A Trevor

- W - W
- - - -

\- - - -
C W - C
7-0A Sypha
\- W H -
\- - C W
\- W - C
C - W -
8-01 Sypha
\- W C -
\- - C C
\- W - H
H - - -
7-0A Trevor
\- - W -
\- - C W
\- - - W
H - - -
8-01 Trevor
\- W W -
\- - C C
\- W - H
C - - -
9-01 Sypha
\- C - W
H - - -
\- W - -
W C - C
9-01 Trevor
\- - - -
W - - -
\- - W -
W C - H

Обозначения:
H: Сердце
C: Крест
W: Хлыст

CHALLENGE OF THE DRAGON

**** Продолжить игру.***

Когда вы погибните и вернетесь на титульный экран, нажмите и удерживайте **A** и нажмите **Start**. Игра будет продолжена с уровня, на котором вы погибли.

CHASE HQ

**** Выбор уровня.***

Когда на титульном экране появится фраза "Press Start", нажмите и удерживайте **DOWN + A + B** и нажмите **Start**. Цифра "11", которая представляет собой номер уровня, появится как показание счетчика. Нажмите **A** или **B**, чтобы изменить значение и начать игру на выбранном уровне.

CHEETAHMEN 2

**** Переустановка из игры.***

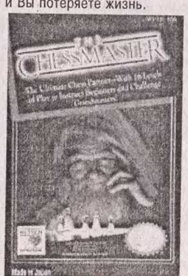
Нажмите **Start + Select**, чтобы переустановить игру.

**** Победить Dr. Morbis.***

Когда Вы достигаете доктора Морбиса на уровне 2, перепрыгните через него и пробегите максимально вправо. Ваш Cheetahman (Cheetahman Apollo) вновь появится с левой стороны экрана. Вы сможете стрелять отсюда в доктора Морбиса, не боясь получить от него оплеуху.

**** Прогулка по воздуху на уровне 3.***

Начните игру на уровне 3 в качестве Cheetahman Hercules. Многократно нажмите кнопки Jump + Fire, чтобы идти по воздуху. Будьте осторожны, когда Вы выполняете этот прием - если Вы подскакиваете слишком высоко, ваша голова может появится внизу экрана, и Вы потеряете жизнь.



CHESSMASTER

Конечно, эта электронная игра в шахматы заметно устарела, но для тех, кто еще совсем не умеет играть в шахматы или только

пытается научиться, игра может оказаться вполне полезной.

Мы не будем описывать фигуры, как они ходят, что такое шах или мат. Это вам расскажут взрослые или прочитаете в шахматных учебниках для начинающих. Здесь объясним лишь два специальных хода: En Passant и Castling и расскажем как устроена компьютерная шахматная игра.

– Castling.

Это специальный ход, который называется ракировкой. Чтобы выполнить этот ход, вы ни в коем случае не должны до этого перемещать своего короля и, по крайней мере, одну из ладей. В противном случае ракировку выполнить нельзя. Кроме того, между ладьей и королем, которыми и выполняется ракировка, не должно находиться никаких фигур. Выполняется этот прием чрезвычайно просто. Король перемещеается на два квадрата по направлению к ладье, а ладья устанавливается с противоположной стороны от короля. При этом король переходя на 2 квадрата, не имеет права проходить через "битое" поле, т.е. через поле, находящееся под ударом вражеских фигур. Рокировка является одним из очень важных ходов в игре и, как правило, используется для того, чтобы увести своего короля в безопасное место, а ладью перевести на более активную позицию.

– En Passant.

Если пешка одной из сторон делает ход на два поля из начальной позиции, а при этом поле через которое она перепрыгивает, атаковано пешкой другого цвета, то противник имеет право взять ее, как говорят шахматисты, "на проходе". Тогда эта прошедшая пешка снимается с доски, а пешка другого цвета перемещается на то поле, через которое перепрыгнула первая пешка. И еще два замечания: во-первых, это взятие является возможным, но необязательным (мы ведь не в шашки играем), а, во-вторых, взятие на проходе можно сделать только при текущем ходе, на следующем это право уже утрачивается.

** Управление.*

Управление в игре чрезвычайно простое:

– Кнопки на D-pad используются для перемещения ккурсора по ходу игры, а также выбора стрелочки, которая выводит на экран меню.

– Кнопка **Start** используется для начала игры.

- С помощью кнопки **Select** вы перемещаетесь с шахматной доски Chess Board на экран меню Menu Screen и наоборот.

– Кнопка **A** используется для того, чтобы взять фигуру и отпустить ее, а заодно для выбора "предметов" в меню.

– Кнопка **B** используется, чтобы взять назад ход. Кстати, вы можете это сделать даже после того, как совершили ошибку, что, конечно, очень удобно для начинающих игроков.

Экран меню используется для выбора соответствующей опции или для изменения "установок" в игре. Не все предметы в меню могут быть доступны все время. При определенных обстоятельствах определенные предметы доступны, а другие нет. При этом "неиспользуемые" предметы отмечены красным цветом. Это значит, что ими пользоваться нельзя.

– Опция Start New Game.

Выбрав ее, вы начинаете новую игру или продолжаете игру, которую начали ранее.

– Опция Play Against Chessmaster.

Выбрав эту опцию, вы играете против Чессмастера (гроссмейстера). Конечно, это условно. На самом деле, это просто игрок примерно третьего разряда.

– Опция Chessmaster Plays Against Self.

Выбрав эту опцию вы сможете наблюдать за игрой мастера с самим собой, что совсем неплохо для обучения, а нажав кнопку Select в любой момент по ходу матча, снова попадете в меню.

– Опция Play Against Another Human.

В этой опции Вы можете сыграть со своим приятелем друг против друга, но для этого, правда, нужен второй контроллер.

– Опция Change Sides.

Очень интересная опция. Когда наступает

ваш ход, вы можете выбрать эту опуию и таким образом поменяться местами с Chessmaster. Он получает вашу позицию, а вы, соответственно, его.

— Опция Force Chessmaster to Move.

Эта опция позволяет вам заставить Chessmaster сделать ход побыстрее. Если вам покажется, что он слишком долго думает, а вас это не устраивает (тем более, что если он меньше думает, то делает больше ошибок), можете выбрать эту опцию.

— Опция Enter Take Back / Replay Mode.

В этой опции вы можете, нажимая кнопку **B**, вернуть назад любое количество ходов; а нажав кнопку **A**, просто переиграть партию. В любой момент, находясь в этом режиме, нажав кнопку **Select**, вы можете возобновить игру (неважно в какой момент вы прервали ее), перейдя в этот режим.

— Опция Enter Setup Mode.

Выбрав эту опцию, вы можете расставить фигуры на доске как вам только удобно; убрать любые фигры, конечно, за исключением кооролей. Ну, естественно, что пешки не могут размешаться на первой и восьмой горизонталях, а также устанавливать любые другие позиции, противоречащие основным правилам шахматной игры. Примеров тому можно привести великое множество.

— Опция Clear The Board.

Выбрав эту опцию, вы убираете с доски все фигуры, за исключением королей, а следовательно, получается ничья.

— Опция Set Up Initial Position.

Выбрав эту опцию, вы автоматически расставляете фигуры в начальную позицию.

— Опция Side To Move First Is White.

Выбрав эту опцию, вы решаете кто делает первый ход, белые или черные. Это противоречит шахматным правилам, так как партию начинают всегда белые. Другое дело, что можно решить кто будет играть белыми: вы или компьютер.

— Опция Setup Cpmplete.

Возврат к игре.

— Опция Leave and Abandon Changes.

Возвращайтесь к игре, при этом все сделанные изменения на экране menu setup screen как бы отменяются.

— Опция Solve For Mate.

Выбрав эту опцию, вы как бы предлагаете программе решить шахматную задачу, то есть поставить мат за определенное количество ходов. Конечно, эту опцию нельзя задействовать, когда играете со своим приятелем. Chessmaster автоматически решит эту задачу (если сможет), а вы сможете использовать опцию replay, чтобы просмотреть, что же он придумал. Чтобы прервать его размышления, когда он решает задачу, нажмите кнопку **Select**.

— Опция Mate in 1 Move(s).

Мат в одн ход. Используется вместе с предыдущей опцией.

— Опция Level of Play is...

Всего в игре Chessmaster есть 16 различных уровней трудности игры. Уровень Newcomer 1 и Newcomer 2, естественно, самые легкие уровни и практически для игроков, уже владеющих самыми начальными элементами шахматной игры, интереса не представляют, а следующие 14 уровней постепенно возрастают по сложности и, наконец, на 16-м уровне сила его игры максимальная. Номер после уровня указывает, какое количество ходов Chassmaster должен выполнять за фиксированное время. Например, на пепвом уровне 60 ходов выполняются за 5 минут, а на уровне 7 – 30 ходов уже за 45 минут и, наконец, на 16-м уровне Chessmaster будет думать столько, сколько захочет, пока не найдет лучшый ход или вы не заставите его потoропиться. Таким образом, сила его игры напрямую связана с временем на обдумывание. В отличие от людей, компьютерные программы используют в своей основе количество просчитанных вариантов, поэтому при данном быстродействии компьютера и заданной программе, компьютер играет тем лучше, чем больше у него

времени на обдумывание хода.

— Опция Deep Thinking On/Off.

Эта опция позволяет Chassmaster обдумывать игру в то время, пока вы размышляете над очередным ходом, а если вы отключите эту опцию (Off), то он думать будет лишь с того момента, как вы сделаете ход, то есть в этом случае он будет играть слабее. Это, конечно не совсем честно, вы ведь думаете над позицией в то время, когда компьютер обдумывает свой ход.

— Опция Opening Book is On/Off.

Когда активирована опция Opening Book is On, Chessmaster будет "консультироваться" с книгой, учебником шахматной игры, заложенной в его память, а если отключите эту опцию, то он будет лишен такой возможности.

— Опция Teaching Mode is On/Off.

Если вы владеете хотя бы начальными знаниями в области шахмат, то эта опция вам не нужна. Ей пользуются лишь те, кто понятия не имеет о шахматной игре.

— Опция Board Coordimates Are On/Off.

Когда эта опция активирована, то цифры и буквы шахматных "координат" указаны по краям шахматной доски, в противном случе они исчезают. Но начинающему игроку, если он при этом посматривает в какой-нибудь учебник, эти координаты могут быть полезны до тех пор, пока он не освоит их до автоматизма.

- Опция White Pieces on...

Позвоялет вам так установить доску так, чтобы белые оказались вверху, внизу, слева или справа экрана.

— Опция The View is...

По ходу игры можно использовать две "перспективы". Перспектива "Chessboard" выводит на экран лишь шахматную доску, а "перспектива" War Room показывает шахматную доску, но значительно меньшего размера. Зато появляются несколько информационных окошек. В частности, в окошечке Move list указываются последние три хода игрока в соответствующих координатах. Окошечко Thinking Window позволяет вам увидеть какие варианты Cessmaster рассматривает в качестве следующего хода. Кстати, пока обдумываете свой ход, то можете получить полезные подсказки из этого окошечка, поскольку здесь будут указаны ходы, которых Chessmaster "боится" больше всего. В окошечке captured pieces window указываются все фигуры, которые были "съедены" и удалены с доски по ходу игры.

CHIP AND DALE: RESCUE RANGERS

**** Восстановить потерянную жизнь.***

Чтобы восстановить потерянную жизнь, немедленно войдите в экран inventory, после того, как плгибнете. Нажмите кнопки **A + B**, и фраза "Start Again" появится на экране, подтвердив правильность ваших действий. Выберите персонажа и начнете игру снова без потерянных жизней. Если хотите повеселиться, покиньте экран, держа в руках ящик и удерживая кнопки на D-pad. Когда окажетесь на следующем экране, в руках у вашего персонажа ящика не будет, но он продолжит двигаться, подняв руки в воздух над своей головой, словно заправский египтянин.

CHIP AND DALE 2

**** Выбор уровней и дополнительные жизни.***

Когда появится картинка с башней, не нажимайте никаких кнопок. Через некоторое время ваше терпение будет вознаграждено — появится экран выбора уровней. Теперь еще можно увеличить количество жизней, если нажимать **UP + Start**.

CHIP AND DALE 3

**** Выбор уровня.***

На втором контроллере нажать все кнопки одновременно. Выбор производится кнопками **UP** и **DOWN**.

**** Непобедимость.***

Во время начальной заставки на втором контроллере удерживайте кнопку **A** и нажмите **Start**.

CLASH AT DEMONHEAD

*** Начать игру непосредственно перед Governor Bopper.**

Введите пароль **673CC A7MHG DQ2S9 SSUS1 4347J PP89D**.

*** Окончание игры.**

Введите пароль **URSAG GFIML ILQ34 POPQI KK5M0 8Q2AB**, войдте и правильно разместите медальоны.

*** Половинная цена предметов.**

Цена всех предметов может быть сокращена вдвое, если вы в тридцатый раз посетите Super Shop.

CLASSIC CONCENTRATION

*** Супер пароль.**

Введите пароль **HPRC**, чтобы начать игру с более чем 30 завершенными играми.

COBRA TRIANGLE

*** Призовые очки.**

Развернитесь, когда будете пересекать финишную черту, чтобы получить 1000 бонусных очков.

*** Победить Красного Дракона.**

Когда встретитесь со вторым финальным боссом (Красным Драконом), не стреляйте в него. Оставьте его в одиночестве и он погибнет сам собой в течение некоторого промежутка времени.

CODE NAME: VIPER

*** Пароли.**

Area 1	028336
Area 2	059879
Area 3	232766
Area 4	040471
Area 5	545034
Area 6	525956
Area 7	081620
Area 8	081629
The Ring Leader	132227
Последний Boss	745765
Конец игры	217298

COMMANDO

*** Выбор уровня.**

Начните игру и намеренно погибнете в самом начале. Выберите опцию "Продолжение" ("Continue"), нажмите и удерживайте **RIGHT, LEFT, A, B, UP DOWN** на контроллере 2, и нажмитеи удерживайте **A + Select** на контроллере 1.

*** Показать лестницы.**

На титульном экране нажмите **LEFT**(x3), **B**(x2), **A**(x4), **RIGHT** на контроллере 2 и нажмите **Start** на контроллере 1.

CONFLICT

*** Финальная битва.**

Введите пароль **HEXASOURYOKUSEN**.

CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE

*** Тест звука.**

На титульном экране нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **A + B**. Воспользуйтесь D-pad, чтобы выбрать песню и нажмите **A**, чтобыпроиграть выбранную композицию.

*** Режим хитростей.**

На титульном экране нажмите **Select + A**, отпустите обе кнопки, затем нажмите **Select + B**. Повторите эти нажатия, пока не услышите звуковой сигнал, подтверждающий правильность ввода кода. Начните игру и введите один из приведенных ниже кодов, чтобы активировать соответствующую хитрость.

Временная непобедимость.

Нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **Right**.

Больше золота

Нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **LEFT**.

"Обувь для прыгучести"

Нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **UP**.

Полная жизнь

Нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **DOWN**.

Больше жизней (увеличить до 99)

Нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **UP/RIGHT**.

Мощное оружие

Нажмите и удерживайте **Select** и нажми-

те **DOWN/LEFT**.

Лунное отражение

Нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **UP/LEFT**.

Подвижность и живость

Нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **DOWN/RIGHT**.

CONTRA (PROBOTECTOR ИЛИ GRYZOR)

**** 3 дополнительных жизни.***

На титульном экране нажмите **UP**(x2), **DOWN** (x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A**. Затем нажмите **Start**, чтобы начать игру в режиме одного игрока или **Select + Start**, чтобы начать игру в режиме двух игроков.

**** 30 жизней на одно продолжение.***

Перед демонстрацией, начинающейся на титульном экране игры, нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A**. Затем нажмите **Start**, чтобы начать игру в режиме одного игрока или **Select + Start**, чтобы начать игру в режиме двух игроков.

**** Неограниченные жизни.***

Когда на демонстрационном экране появится "Jungle", нажмите **UP, DOWN, UP, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, A, B, A, B, Select, Start**.

**** Передать жизни.***

Начните игру в режиме двух игроков. Когда потеряете жизнь, нажмите **A + B**, чтобы воспользоваться жизнями другого игрока.

**** Все оружие.***

Перед демонстрацией, начинающейся на титульном экране игры, нажмите **DOWN** (x2), **UP**(x2), **RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, A + B**.

**** Выбор уровня.***

В гдавном меню нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start**(x2).

**** Стрельба припав к земле.***

Нажмите кнопку Crouch на джойстике 1 и **UP** на джойстике 2 на уровне Base 1 или 2.

**** Режим "Expert".***

Успешно завершите игру и начните другую. Новая игра начнется с тем же количеством жизней, что было в конце предыдущей и более сильными противниками.

**** Пароли уровней.***

2	**1227**	3	**0501**	4	**0948**
5	**2168**	6	**0666**	7	**1192**



CONTRA FORCE

Добро пожаловать в город Neo Cuty. Год 1992, непрерывные гражданские волнения и терроризм посеяли настоящий хаос в этом гигантском мегаполисе, но среди всего этого безобразия и кошмара появляется замечательная команда Контра (Contra). Даже удивительно, что она возникла в условиях чудовищной коррупции и разгула преступности, характерных для 20-го столетия. Члены ее просто замечательные ребята. Кстати, прекрасно вооружены и готовы противостоять любым мерзавцам, мечтающим уничтожить нашу цивилизацию.

Контра, на самом деле, это целая организация, но в нашей игре идет речь лишь о небольшой команде настоящих мастеров своего дела, которые по воле судьбы вынуждены выполнять довольно грязную работу. Кодовое название этого отряда Blue Group. Состоит он из четырех близких друзей, которые готовы в любой момент уничтожить террористов, спасти заложников, уничтожить маньяа-

ков-убийц и одновременно с удовольствием поиграют с маленькими ребятами в какие-нибудь спортивные игры, посеревнуются кто больше выпьет пива в местной пиццерии. В общем, нормальные ребята, но в трудную минуту можно ли на них положиться. Сумеют ли они спасти мир от хаоса и разрушения?

* Секреты.

✣ Чтобы запросто расправляться с боссами, начните игру в режиме одного игрока, затем вызовите компьютерного помощника и отправьте его в безопасное место. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока босс не будет побежден.

✣ Если ваш персонаж провалился в яму, немедленно нажмите кнопку **Start**, чтобы остановить игру; удерживайте кнопку **A** и снова нажмите кнопку **Start**, чтобы выпрыгнуть из ямы, и тем самым спасете себе жизнь. Кстати, этот же прием можно использовать в качестве суперпрыжка и добраться до, казалось бы, недоступных мест в самых разных ситуациях по ходу игры.

* *Продолжить игру.*

На экране Game Over нажмите и удерживайте **A + B + Select** и нажмте **Start**.

* *30 жизней.*

После включения приставки, пока заставочный экран Contra Force скроллирует вниз, нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, A, B, Select, Start.**

Обратите внимание! Для режима игры для двух игроков надо нажать UP(x2), DOWN (x2), LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, A, B, Select(x2), Start

* Персонажи.

— Барнс (Burns).

Лидер команды Contrs Force. Хладнокровный, сдержанный, обладающий способностью великолепно координировать действия всей команды. Прыгает он выше всех, поскольку обычно путешествует налегке, имея при себе лишь несколько гранат, здоровенный магнум и автомат Submachinegun. Обожает береты и очень дорожит ими. Его берета лучше не трогать.

— Смит (Smith).

Великолепный стрелок, первоклассный снайпер. Он лучший в команде, совершенно чокнутый на снайперской стрельбе, способен сделать точный выстрел с черезвычайно дальней дистанции. Когда он не дырявит тупые головы террористов или не подглядывает по ночам в окна соседних квартир, то развлекается специальными тепловыми отслеживающими устройствами (heat-tracking devices). Иногда, правда, по ошибке может взорвать какое-нибудь здание. Видимо ему очень нравится собственная внешность, особенно крошечные усики, которые, как ему кажется, украшают его и придают особый шарм его улыбке.

— Айрон (Iron).

Этот парень обожает мощное оружие. На самом деле, он довольно симпатичный. Всегда с особым удовольствием помогает малышам, никогда не трогает невинных людей, но зато если попадаются нехорошие ребята, то тут уж он их раздедывает под орех своим мощным оружием. Поскольку он носит на себе кучу тяжеленного металла, то конечно прыгает не слишком высоко, а кроме того, почему-то у него нос краснеет, когда он прыгает с парашюта, видимо побаивается. Хотя это довольно странно.

— Бинс (Beans).

Это эксперт-взрывник. Настоящий Demolition Man! Обожает взрывчатку. Вообще все, что взрывается и грохает, это его стихия. Больше всего любит бомбы с детонаторами замедленного действия, поскольку в этом случае у него есть достаточно времени, чтобы отойти подальше. И конечно, ловит классный кайф, когда возле какой-нибудь его игрушечки припаркуется автомобиль босса. Вообще, с парнем, который носит при себе столько взрывчатки, что достаточно будет разнести полгорода, лучше быть вежливым и осторожным.

— Фокс (Fox).

Этот персонаж не входит в основной отряд, но очень тесно связан с командой Force. Очень давно дружит с нашими героями и своевремнно сообщает Барнсу последние новости и происшествия, случившиеся в городе.

— The Head of Intelligence.

Понятно, что такого имени у шефа разведки не может быть. Это директор информационного подразделения Contra и босс команды Contra Force. По ходу игры вы никогда не встретитесь с ним. Однако, во вступительном видеосюжете Intro Movie поймете, почему он выбрал для себя такое странное имя. За ним охотятся многочисленные террористы, жизнь его в ужасной опасности, и он должен скрываться, но по существу он является мозгом команды Contra Force.

— The helicopter Pilot.

Пилот вертолета команды Контра. Появляется в игре лишь один раз, но роль его достаточно велика, поскольку в чрезвычайно опасной ситуации он забирает в свой вертолет наших героев и тем самым спасает их.

Характер игрового действия практически такой же, как и в других играх серии Contra, так что любители этих игр практически никаких трудностей испытывать не будут.

* Управление.

Кнопки на D-pad – передвижение персонажей.

На стадиях с боковым скроллированием (side-scrolling Stages) нажимайте кнопки **UP** и **DOWN**, чтобы прицелиться, соответственно, вверх или вниз, но к сожалению, прицелиться вниз не можете на бегу. На стадиях же, где показ ведется как бы камерой, установленной над вашей головой (overhead Stages), нажимая кнопки на D-pad, вы бежите в соответствующем направлении.

Кнопка **B** – Огонь или использование какого-нибудь заранее экипированного оружия.

Кнопка **A** – Прыжок. При этом если вы удерживаете кнопку A, то автоматически сразу же выполните следующий прыжок, как только приземлитесь, но в стадиях Overhead stages этот прием выполнить нельзя.

Кнопка **Select** – Получаете выделенный предмет в индикаторе Power-Up Bar.

Кнопка **Start** – Пауза в игре и "вызов" экрана Command Select Screen.

Примечание. Если случайно каким-нибудь образом нажмете противоположные кнопки на D-pad одновременно (иногда может быть понадобится сделать это специально), то все движения будут моментально отменены, а значит, нажав одновременно кнопки UP и DOWN или же LEFT и RIGHT вы просто не двинетесь с места. Возможно, по ходу игры вам это пригодится.

Игра Contra Force проходит как бы в двух перспективах. На стадиях с нечетными номерами это классическая перспектива бокового скроллирования side-scrolling perspective, а в то же время на стадиях с четными номерами вы перемещаетесь по экрану, и камера ведет показ как бы с позиции над вашей головой, перспектива overhead point of view.

Очень важную роль играет индикатор Power-Up Bar, который состоит из нескольких сегментов, на каждом из которых указана буквенная абревиатура (сокращение), соответствующее определенному power-up, как раз под вашим балансом (Score) в вашем "отделении" индикатора Status Bar. Традиционно в играх серии Contra вы получаете специальное оружие, найдя соответствующие предметы. В игре же Contra Force вы должны "построить" свое оружие и огневую мощь. Точнее не построить, а собрать из различных деталей, которые найдете в специальных белых чемоданчиках, которые называются Guncases. Они вываливаются из уничтоженных вами структур, и когда хватаете такой чемоданчик, то в индикаторе Power-Up Bar выделяется соответствующий сегмент. А ког-

да найдете еще один чемоданчик, то выделяется следующий сегмет. Когда выделите сегмент, соответствующий нужной вам Power-up, нажмите кнопку Select и получите его. При этом выделенная часть индикатора тут же исчезнет, и вам нужно будет отыскать другие чемоданчики, если вы хотите получить другой Power-Up. Каждый персонаж по ходу игры получает различный арсенал оружия и имеет свой собственный индикатор Power-Up Bar, так что старайтесь подбирать все, что подвернется. Это наверняка кому-нибудь пригодится.

* Основные подсказки.

❖ Барнс блестяще владеет автоматом и может буквально выпустить очередь через весь экран. С гранатами дело посложнее. Это специальное оружие и далеко не всегда эффективно. К счастью, компьютер, управляя Барнсом также прекрасно пользуется автоматом, так что в определенных ситуациях вполне можно доверить ему управление Барнсом.

❖ У Смита широкий арсенал вооружения. Его снайперская винтовка Sniper Rifle позволяет поражать врагов с дальней дистанции, да и если нажимать кнопку достаточно быстро, можно вести огонь почти с такой же скоростью как из автомата. Самонаводящиеся ракеты Homong Missiles движутся заметно медленнее, но почти наверняка поразят врага, прячущегося где-нибудь в пределах экрана. Так что выберите оружие, которое предпочитаете, но самое эффективное его оружие все-таки снайперская винтовка. Если хотите побольше двигаться и поменьше стрелять, используйте базуку (Launcher). Компьютер также отлично управляет Смитом, но конечно, когда у него в руках снайперская винтовка, лучше управлять этим персонажем самому.

❖ Айрон обожает огнемет Flame Thrower, но его базука, пожалуй, в известном отношении лучше. Она напоминает снайперскую винтовку Смита, стреляет быстро и способна поразить врага на дальней дистанции. Управляемый компьютером, Айрон способен нанести серьезные повреждения в схватках с боссами.

❖ Бинс также имеет хороший арсенал. Во-первых, бомбы с взрывателем замедленного действия. Хотя взрыв происходит в непредсказуемый момент, тем не менее, можно уничтожить целую кучу наглых террористов. Целесообразнее всего использовать Бинса в качестве вспомогательного персонажа, оставив управление им компьютером, тогда он окажет вам серьезную помощь огневой поддержкой и сам не будет убит. Если игрок намеревается использовать его, то лучше всего выбрать пистолет. Магнум для этого случая подойдет, а другие персонажи тогда будут использовать гранаты, ракетомет HM Launcher, огнемет Flame Thrower и другое оружие.

❖ Враги в игре действуют практически так же, как и вы. Во всяком случае, террористы могут бегать, прыгать, лазить по карнизам, и хотя реакция у них отвратительная, а тактическое мастерство на нуле, следует все-таки соблюдать осторожность, чтобы не нарваться на залп огнемета или на самонаводящуюся ракету.

❖ Враги могут стрелять в восьми основных направлениях так же, как и вы, а потому нужно постараться занять безопасную позицию между возможными направлениями их выстрелов. Это очень важно, особенно в схватках с боссами, когда вам нужно прожить достаточно долго, чтобы успеть всадить в грозного врага не менее 5000 пуль.

❖ К сожалению, вы не можете стрелять во врагов, прицеливаясь по диагонали вниз, когда бежите на стадиях side-scrolling Stages. Это серьезный недостаток, но с этим приходится смириться. Для того, чтобы убить какого-нибудь врага, находящегося чуть ниже вас, попробуйте нажать кнопку **A**, чтобы подпрыгнуть вверх и тут же выстрелите вниз. Во всяком случае находясь в воздухе вы можете стрелять по врагу во всех направлениях. Количество боеприпасов для вашего оружия неограничено, а потому перезаряжать его не нужно. Однако, отсюда не сле-

дует, что нужно вести непрерывный огонь. Действуйте внимательно и расчетливо, иначе так увлечетесь стрельбой, что пропустите какого-нибудь врага, который может атаковать сзади или сбоку. Если вы попадаете врагу в голову или в другое уязвимое место, то он тут же погибает. Конечно, исключая боссов и врагов определенного типа. Уничтожайте врагов, чтобы расчистить себе дорогу и не забывайте о врагах, которые могут атаковать неожиданно сверху, снизу или выскочить из-за укрытия, хотя компьютер, конечно, управляет любым персонажем хуже, чем человек, все-таки можете на него положиться. Он потолковее, чем большинство врагов, те настоящие идиоты; и не бойтесь использовать его, особенно в ситуациях, где вы не можете рисковать жизнью своего героя. Собственно, он для этого и существует.

❖ Старайтесь использовать укрытия. Прячьтесь за ящиками, стенами и прочими предметами, неважно на какой стадии находитесь. Однако, надо быть осторожным, поскольку укрытия совсем не вечные. Стену или ящик враг может уничтожить, и тогда вы окажетесь беззащитным. На скроллирующих стадиях старайтесь использовать нырки, уклоны, опускаться на корточки, ложиться на пол. Когда вы не движетесь, старайтесь занимать позицию так, чтобы вас практически не было видно. Становитесь на колени, можете даже рухнуть ничком на пол, и тогда противник практически не сможет вас подстрелить.

❖ По ходу overhead stages используйте шаг в сторону, чтобы увернуться от огня, поскольку вы не можете ни прыгнуть, ни опуститься на колени, ни лечь на пол. Непонятно, почему так устроена игра, но жизнь есть жизнь.

❖ В игре вы можете не уметь плавать, поскольку это совсем необязательно. Однако падать в море или в сточные воды ни в коем случае нельзя, на вас очень тяжелое оружие, и вы безусловно утонете.

❖ Если получите ранение или тем или иным способом потеряете здоровье, то, к сожалению, не имеете возможности сделать паузу в игре до тех пор, пока не "возродитесь" и не прекратите вспыхивать. Однако, пока вы вспыхиваете, то непобедимы и можете использовать эту краткую возможность, чтобы уничтожить всех врагов на экране. Старайтесь избегать края экрана, поскольку в противном случае, когда возродитесь и сможете двигаться, у вас не будет ни времени, ни пространства, чтобы среагировать на атакующих врагов. Если играете в одиночестве, то когда у вашего персонажа закончатся жизни, игра автоматически прекратится. Персонажи могут быть убиты только в том случае, если вы играете со своим товарищем, а игрок одиночка должен переключиться на другого игрока, как только его персонаж потеряет все жизни. Кстати, компьютер может использовать как бы в резерве персонажей, которых не осталось в жизни.

❖ Время игры не ограничено, поэтому торопиться не следует, действуйте внимательно, аккуратно, а самое главное, продвигайтесь вперед очень осторожно, чтобы не нарваться на численно превосходящего противника или на какую-нибудь ловушку.

❖ Не жалейте времени на то, чтобы уничтожать все, что подвернется под руку. Расстреливайте ящики, стены, движущиеся машины, локеры, растресканные участки потолка или пола. Довольно часто это вознаграждается. Можно найти, например, power-up и тому подобное.

❖ Чемоданчики Guncase появляются, когда уничтожаете пятый объекет. Так что можете подсчитать. Только ни в коем случае не выстрелите в чемоданчик, иначе, конечно, его потеряете. Кроме того, можно возвращаться назад вновь и вновь, объекты появляются на прежних местах, и таким образом вы можете отыскать намного больше power-up. Трюк довольно дешевенький, но прекрасно работает.

❖ Чемоданчики Guncases очень легко потерять. Например, если вы переключаетесь с одного персонажа на другого или по-

гибаете, то автоматически теряете все Guncases, которые собрали. Так что попытайесь использовать того или иного персонажа и переключайтесь на другого после того, как получите специальное оружие, т.е. соберете достаточное количество чемоданчиков Guncases.

❖ Каждый персонаж имеет собственное количество жизней. Однако, есть некоторые особенности, которые нужно учитывать. Когда вы меняете своих персонажей, играя в режиме двух игроков на экране Coomand Select Screen, то возобновляете игру с того места, где находились в момент переключения, а вовсе не с того места, где находился персонаж вашего приятеля, за которого вы теперь играете. А это значит, что если вы перескочили через расселину, а затем обменялись персонажами со своим товарищем, то ему предстоит сделать прыжок, поскольку он (как игрок, а не как персонаж) еще через расселину не прыгал.

❖ Барнс прыгает выше всех, Айрон прыгает чуть ниже, а Бинс и Смит занимают промежуточные позиции между ними. В режиме одного игрока, используя Барнса, вы можете практически полностью завершить игру, используя, конечно, компьютерных персонажей. А в режиме двух игроков можно использовать Бинса и Смита вместе, и тогда никаких проблем не возникнет, хотя, конечно, прыгают они неважно и кое-какие расселины перескочить не смогут.

❖ Скорость бега каждого персонажа заметно отличается, но в меньшей степени, чем их прыжковые возможности. Бинс быстрее всех, за ним следует Барнс, затем Смит и, наконец, Айрон. Правда, скорость особой роли не играет, поскольку вам чаще приходится уворачиваться от врагов, чем удирать от них.

❖ Каждый персонаж держит свое оружие по-своему, и иногда эти особенности можно использовать себе на пользу. В частности, Айрон держит оружие слева, в то время как его друзья справа, так что иногда может оказаться значительно эффективнее, например, высунуться из-за укрытия слева и тут же прикончить врага, а справа это может быть совсем неудобно или даже опасно. Так что если своевременно смените персонажа на Айрона, то получите некоторое преимущество.

* Стратегические советы.

❖ Просматриваемые ниже стратегии совсем не единственные, обеспечивающие успех. Если у вас есть собственный план или вы хотите действовать по-иному, пожалуйства, смело экспериментируйте. Возможно, у вас получится даже лучше, чем у наших экспертов. Руководство не догма, а лишь вспомогательное средство.

❖ По ходу игры часто будут возникать диалоги. Олнако, с нехорошими парнями разговаривать может только Барнс. Именно поэтому в диалогах никогда не упоминаются другие персонажи. Конкретные стратегии по каждому уровню мы будем обсуждать по ходу прохождения.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Стадия 1. Neo City Docks — Warehouses.

Это первая стадия игры, но совсем не самая легкая. Вам придется потратить изрядное время, чтобы пробиться через складские помещения, уничтожая различных мерзавцев, появляющихся на вашем пути; преодолеть несколько смертельных ловушек, часть из которых можно уничтожить несколькими точными выстрелами.

На старте отправляйтесь направо, уничтожьте нескольких террористов, прицельтесь вверх или подпрыгните и тут же выстрелите, чтобы прикончить врагов, занимающих более высокую позицию. Обратите внимание на парня, прячущегося на карнизе, который швыряется гранатами. Пробегите прямо под этим карнизом, прицельтесь вверх и шлеп, тут ему и конец. Затем пробейтесь сквозь ящики, возьмите чемоданчик Guncases, затем прыгайте через здоровенные яму направо, а затем разнесите вдребезги дверь. Возможно,

понадобится два, а то и три выстрела. За дверью вас поджидает еще один гренадер. Достаньте магнум, прицельтесь в левую часть настила, раскашенного в желто-черные цвета; выстрелите вверх, настил разлетится вдребезги, и с террористом будет покончено.

Оказавшись внутри огромного складского помещения, обратите внимание на автопогрузчик. За рулем террорист, который пытается вас раздавить. Он смело мчится вам навстречу, конечно, когда вы идете по земле, так что первым делом бегите сами навстречу автопогрузчику, запрыгните на него, а затем перескочите на крышу кабины, а оттуда на второй этаж. Если свалитесь вниз, то придется повторить этот номер еще раз, но будьте осторожны, поскольку террорист знает как включать заднюю скорость.

Выберите либо верхнюю, либо нижнюю дорогу, все равно идите направо, уничтожьте очередной настил и ящики по пути. Обратите внимание на карниз наверху, там затаились террористы. Карниз этот достаточно высоко, но если уничтожить все ящики, стоящие возле него, то Барнмс сможет добраться наверх и расстрелять их.

Дальше вы увидите здоровенные поршни, движущиеся вверх и вниз. И когда вы находитесь на конвейерной ленте, то практически невозможно проскочить мимо них так, чтобы они вас не раздавили, а потому прицельтесь вверх в потолок, выстрелите в онование механизма, управляющего этими поршнями, и в результате запросто проскочите мимо них. Они теперь не опасны. Перебейте еще нескольких террористов на "втором этаже" конвейерной ленты, обратите внимание на синий участок полтолка, в нем большиме трещины; выстрелите в них, возможно получите очередной чемоданчик Guncases.

В последнем участке конвейерной системы увидите два наклонных настила с ящиками. С них сваливаются контейнеры на конвейерную ленту. Если они обрушатся на вас, то безусловно погибнете, так что старайтесь держаться подальше от места, откуда сваливаются ящики. Однако, с каждого такого настила падает лищь один ящик, а потому спокойно разнесите его вдребезги, а затем бегите вперед. Если же увидите, что ящика нет, значит он может свалиться вам на голову в любой момент. Прицельтесь вверх, когда окажетесь прямо под этим настилом и разнесите в клочья любые контейнеры, которые могут обрушиться на вас. Кстати, можете выстрелить в стенки, подпирающие настил. Возможно получите в награду детали оружия.

Приблизившись к первому настилу, дождитесь, когда ящик свалится вниз, встаньте за ним и продвигайтесь вместе с ним по конвейерной ленте, пока не минуете опасную зону. Остерегайтесь ямы с задвигающимся люком. Это, на самом деле, смертельно опасная ловушка. Перескочите через эту яму и подойдете ко второму наклонному настилу. На этот раз ящики будут двигаться по направлению к вам. Чтобы пробраться мимо этого настила, быстренько пробегите под ним, стреляя вверх, чтобы своевременно уничтожить любые падающие вниз ящики, и не останавливайтесь до тех пор, пока не минуете опасную зону. Если вы играете вдвоем, то один может пробегать под настилом, а второй прикрывать его точным огнем.

Когда минуете штабель ящиков справа, стена склада обрушится в огромную яму, и вам предстоит прокатиться на небольшой "моторизованной" платформе, которая движется по рельсу чуть выше нижнего края экрана. Этот участок очень опасен, поскольку вражеский снайпер затаился по то сторону ямы. Если даже ляжете на живот на этой платоформе, все равно вряд ли спасетесь от его выстрелов. Так что приготовьтесь изрядно попрыгать, уворачиваясь от снайпера. Можно, конечно, выпустить в него очередь, а затем тут же выполнить прыжок и дать еще одну очередь, прикончив снайпера. Однако при этом вам необходимо дальнобойное оружие, а кроме того, можно дождаться, когда спра-

ва появится платформа, вы сможете перескочить на нее, и таким образом снайпер окажется на убойной дистанции.

Вышибите несколько дверей и пробирайтесь в соседнее складское помещение. Здесь, кроме обычных террористов, особую опасность представляют огромные бочки, находящиеся на высоких штабелях ящиков. Когда вы уничтожаете какой-нибудь ящик внизу, естественно, что тот который над ним, падает вниз, и огромные бочки начинают катиться с грохотом, а кроме того, ведь и террористы пристают. Так что прежде, чем пытаться уничтожать ящики, обязательно очистите помещение от врагов, а потом уже постарайтесь увернуться от этих страшных бочек.

Впереди вас ожидают острые шипы, как на потолке, так и на полу. Непонятно кто их здесь установил, но, судя по всему, террористы, засевшие на противоположном карнизе. Если попытаетесь забраться на лопасти больших вентиляторов, то струя воздуха подбросит вас вверх и, естественно, что острые шипы проткнут вас, как стрекозу, а увернуться от них чрезвычайно сложно, так что куда проще разнести вдребезги эти вентиляторы, а значит нужно сделать очень просто: прыгнуть в невидимый восходящий воздушный поток и выстрелить вниз, уничтожая лопасти вентилятора, и проблема решена. Есть, конечно, шанс выстрелить несколько раз в потолок, чтобы он обрушился прямо на вентиляторы, при этом можно даже получить дополнительный power-up. Дальше надо дейтсовавть очень осторожно. Помимо очередных наклонных настилов с ящиками, на полу возле люков обычно располагаются пехотные мины. Расстреляйте их, а затем уничтожьте ящики и пробегите под наклонными настилами. Кстати, мины могут взорваться, если вы находитесь слишком близко к ним, но таким образом разряжать минное поле не стоит. Тактика эта неэффективна, хотя практически наверняка не погибнете. И не забывайте, что вы всегда можете расстрелять падающий ящик и тем самым спасти себе жизнь, даже когда подпрыгнули в воздух. Далее вам нужно пробежать по люкам, но только когда они закрыты. Причем учтите, что люки открываются, когда падает ящик.

Дальнейшая часть уровня, в общем, проста. Требуется лишь терпение. Пробирайтесь на другую сторону по пяти движущимся платформам, прыгайте очень аккуратно, чтобы четко приземляться на платформы. На самом деле, здесь какой-то оптический эффект, они намного меньше, чем кажутся. Когда окажетесь на другой стороне, то увидите склон. Медленно соскользните по нему и приготовьтесь спрыгнуть на плоский участок настила прежде, чем соскользнете в дыру.

Здесь увидите еще несколько небольших платформ, подобно тем, что видели ранее. Однако эти платформы рухнут буквально через несколько секунд после того, как приземлитесь на них, и если вы играете вдвоем, то прыжки можно совершать одновременно. В противном случае ничего не получится.

Далее нужно вышибить парочку дверей, уничтожить парочку ящиков, пробраться по склонам, потихоньку уничтожать врагов, особенно тех, которые засели на карнизах. Расстреливайте ящики, если считаете это целесообразным, внимательно следите куда прыгаете. Первым делом старайтесь уничтожить ящики на другой стороне, чтобы они не помешали, а также вражеских солдат. Когда доберетесь до длинной плоской полосы земли, то сосредоточьтесь и соберитесь с духом. Предстоит серьезная схватка...

Босс: Warehouse Terrorist Leader.

Прежде, чем вы сможете перебраться в другой склад, справа появится огромный террорист в гигантской шляпе, словно маньяк, размахивая оружием. Когда он спрыгнет со второго этажа, то как раз и окажется на убойной дистанции. Пора приступать к делу. Этот ковбой обожает стрелять в промежутках между кувырками, прыжками, перебежками. Иногда полезно перескочить через него, ког-

да он приблизится. Постарайтесь заскочить на маленькие платформы, расположенные в центре боевой арены, но оставаться здесь не стоит, поскольку босс может запрыгнуть прямо на вас. Так что в нужный момент спрыгните на землю, отбегите в сторону, а можно пробежать под боссом, когда он прыгает, но обязательно между вами должно быть приличное расстояние, не подпускайте его к ближнему бою. В конце концов, ковбою надоест стрелять, и этот момент самый лучший для атаки. Когда он держится на убойной дистанции, опуститесь на колени и откройте бешеный огонь. Если будете стрелять стоя, то большая часть пуль пройдет у него над головой. Не забывайте уворачиваться от встречного огня, следите за маневрами ковбоя и проживете достаточно долго, чтобы одержать победу.

— Стадия 2. Neo City Docks — Harbor.

Итак, лидер террористов уничтожен. Кровь и кишки повсюду, Барнс с довольным видом потеряет ручонки, считает, что дело сделано. Однако, это совсем не так, и вы видите, как от дальнего причала отплывает катер, на котором еще один лидер террористов. Перекрывая рев волн, он кричит: "Если жизнь босса вам дорога, немедленно отваливайте.", а затем издает истерический хохот, переходящий в тяжелый кашель.

И прежде, чем Смит сумеет подстрелить этого мерзавца, вражеский катер проносится мимо военных кораблей, выстроившихся в гавани, а наши друзья, зная, что они не могут покинуть своего босса, мчатся к концу причала, намереваясь продолжить преследование врагов.

Теперь схватка продолжается на кораблях, стоящих на якоре в гавани. Уничтожайте все, что встанет на вашем пути, используйте перспективу overhead, чтобы шагом в сторону увернуться от вражеского огня, и постарайтесь не свалиться в воду.

Стадия довольно простая, если, конечно, знаете как действовать. Стартуете в конце причала, никого поблизости нет, так что продвигайтесь влево, где обнаружите трап, по которому сможете перебраться на палубу миноносца, стоящего у причала. Как только войдете на палубу, террористы приветствуют вас свинцовым дождем. Немедленно откройте ответный огонь, сделайте несколько точных и быстрых выстрелов, а затем увернитесь от ответного огня. На нос корабля можно пробраться двумя различными маршрутами. Левый заметно более прямой, так что продвигайтесь вдоль борта миноносца, уничтожайте бочки, возможно добудете чемоданчики Guncases. Стрелки донимают вас огнем из пулеметных башен. Постарайтесь уничтожить их ответным огнем, но не взбирайтесь наверх напрямую. Это безнадежно. Слева находятся три лестничных пролета, но только самый северный из них позволит вам добраться до северного сектора стадии. Продожайте прдвигаться вперед (точнее, на север) и прежде, чем пройти через дверь, выйдите на палубу, прикончите парочку террористов, а затем перебегите за портал. Кстати, можно использовать стенку в качестве укрытия. Проскочив в дверь, обнаружите носовую пушку миноносца. К счастью, она не работает. Обегите с правой стороны орудийной башни, а затем перебирайтесь обратно на левую сторону палубы корабля. Так будет безопаснее.

Второй трап позволяет попасть с миноносца на авианосец, и когда проскочите по нему, немедленно бегите вниз, поскольку несколько автоматчиков на палубе авианосца уже поджидают вас. Сделайте шаг в сторону в южном направлении, чтобы увернуться от выстрелов; прицельтесь и открывайте огонь. Обратите внимание, что в юго-западной части авианосца находится вертолет. Это единственная возможность террористам смыться. Прикончите бандита, он не очень опасен, поскольку почему-то смотрит на север. Постарайтесь, чтобы вас не порубило на куски лопастями вертолета. Так или иначе, вам надо

продвигаться наверх, и когда окажетесь в грузовом отсеке, состоящем как бы из двух этажей, взбегите вверх по одной из двух лестниц и окажетесь на втором этаже. Правда, можно пройти и через черные двери и попасть внутрь этого отсека. Если все-таки выберете верхний маршрут, то увидите орудийны башни, которые движутся по рельсам. Они очень опасны, а если же решите пройти но нижней дороге, то наткнетесь на джипы, носящиеся назад-вперед с сумасшедшей скоростью, и если не проявите осмотрительность и ловкость, то они протаранят вас и размажут о борт корабля. Однако учтите, что джипы не представляют опасности для тех, кто находится наверху, а орудийные башни, естественно, безопасны для тех, кто находится внутри отсека. Каждую орудийную башню или джип можно уничтожить выстрелом. Вероятно, нижняя дорога все-таки лучше, во всяком случае, джипы не ведут ответного огня и представляют собой большую и уязвимую цель.

Далее, если вы продолжите подъем наверх, то встретите хорошо вооруженных солдат. Несмотря на щиты, которыми прикрываются некоторые из них, все-таки их можно уничтожить одним точным выстрелом, так что ведите непрерывно огонь. Капитанский мостик этого авианосца находится в средней правой части корабля. Забегите за него, проскочив вдоль правого края судна, и сможете миновать несколько очень плохих ребят. К сожалению, на мостик вы попасть не сможете.

В северной части авианосца расположилось шесть или даже более реактивных самолетов. Кто-то по неосторожности оставил двигатели включенными, так что время от времени из сопл двигателей вырывается пламя. Поэтому не подходите близко, иначе зажаритесь. Если эти самолеты мешают вам, выстрелите чуть позади кабины или в переднюю часть в районе крыльев, разнесете их вдребезги, ну а если не получится, то не тратьте времени и продвигайтесь дальше. Если все-таки сумеете взорвать эти самолеты, то будьте осторожны, чтобы самому не погибнуть от взрыва.

Следующая задача – моторные катера. Справа от реактивных самолетов увидите короткие трапы, ведущие к небольшим катерам. Вы можете попасть на любой из них. Каждый член вашей команды знает как управлять катерами, так что как только взберетесь на палубу, ваш персонаж запустит двигатель, и помчитесь на север по направлению к подводгой лодке, которую довольно плохо видно, поскольку в море приличные волны. Если играете в режиме двух игров, то оба должны сесть в один и тот же катер, и пока катер мчится по воде, старайтесь не свалиться в воду, поскольку в этом случае потеряете не только жизнь, но и катер прекратит движение, пока вы "вспыхиваете".

Однако развлечения еще не закончились. Как только катер подплывет к подводной лодке, запрыгните направо на ее черную палубу, сделайте последний вдох свежего морского воздуха, а затем спуститесь по лестнице в подводную лодку. Для того, чтобы найти power-up, разнесите вдребезги ящики и локеры вдоль стен, затем выбейте дверь и осторожненько войдите внутрь, поскольку последние комнаты до встречи с боссом охраняют парни с очень мощным оружием. Они могут перемещаться горизонтально по экрану, одновременно стреляя вниз. Это единственные враги (кроме босса, конечно), которых нельзя уничтожить одним выстрелом. Пользуйтесь укрытиями. Обстановка довольно опасная. Расправившись с врагами, отправляйтесь в комнату, залитую красным светом, и для того, чтобы добраться до босса, вам нужно пройти еще через одну дверь. Однако не торопитесь схватиться с боссом, убедитесь, что вы полностью готовы. По какой-то странной причине вы не можете сделать паузы в игре в схватке с этим боссом. Выберите персонажа, у которого в запасе достаточно жизней, а если играете с компьютерным партнером, то запу-

стите пятисекундный таймер прежде, чем войти в машинный зал.

Boss: Submarine Captain.

Как только войдете в комнату, сразу же узнаете своего противника. Это тот самый парень, который кричал вам с лодки в финале предыдущего уровня. Он очень опасен, стреляет с обеих рук, при этом маневрирует влево и вправо в верхней части экрана, и каждая рука действует совершенно независимо. Может, кстати, сделать шажок вперед, но всегда вернется в верхнюю часть экрана.

Фокус состоит в том, чтобы спрятаться на огромными блоками вентиляционной системы в центре комнаты. Они обеспечивают отличное укрытие от капитанских ракет, а затем чуть высуньтесь из укрытия, выстрелите и тут же ныряйте обратно, хотя, естественно, каждый раз будете рисковать головой.

Старайтесь действовать безопасно. Во-первых, нужно определить на каком расстоянии пистолеты капитана не могут вас достать, затем обнаружить подходящее место, где можно спрятаться в случае необходимости. Затем выпрыгните из укрытия в подходящий момент, чтобы оказаться как бы между руками этого монстра, и тут же немедленно атакуйте. Если же окажетесь на слишком близкой дистанции, немедленно отскочите назад и спрячьтесь. Если вы играете в режиме двух игроков, то займите разные позиции для того, чтобы минимизировать возможные неприятности. Босс непрерывно атакует ракетами и запросто может уничтожить обоих, если вы окажетесь слишком близко друг к другу.

Вы, конечно, помните, что Айрон левша, так что если играете в режиме двух игроков, один из вас должен выбрать именно Айрона, и тогда вы сможете обстреливать босса с обеих сторон и заметно быстрее с ним разделаетесь.

Если вы заняли отличную позицию, то можете прикончить босса, не получив никаких повреждений от его ракет. Для этого нужно использовать в качестве персонажа Смита, он должен занять позицию где-то на границе между вентиляционным блоком и центральной расселиной. Для того, чтобы убедиться, что позиция выбрана правильно, попробуйте вести огонь, стоя на месте, и на бегу, продвигаясь вверх; при этом ваши пули будут попадать в вентиялционный блок, если вы стоите, но пролетят мимо него, когда бежите. В случае, если позиция выбрана верно, продолжайте бегать вверх по вентиялционному блоку, непрерывно ведя огонь, и ваши выстрелы точно поразят босса. Кстати, этот же фокус можно повторить и с другими персонажами, но со Смитом этот маневр выполняется значительно легче.

— Стадия 3. Mati Bulding.

Когда дым на поле боя рассеется, Барнс видит труп своего противника. Этот тот самый террорист, который выкрикивал угрозы с катера несколько минут назад. Все члены команды Контра пытаются отыскать какие-нибудь следы своего начальника Intelligence Head. Неожиданно капитан оживает. Наши друзья разворачиваются, наводят на него оружие, кровь струится с правого виска капитана. “Мы захватили в заложники всю его семью”,- простонал он, “И если вы хотите спасти их, отправляйтесь в Mati Building”. И прежде, чем Барнс успевает спросить зачем он это рассказал, враг падает на землю, захлебываясь своей собственной кровью. Не понимая, зачем он рассказал это, наши друзья переглядываются недоумевая, ловушка это или он действительно раскаялся перед смертью?

Mati Building... Барнс вспоминает, что он что-то читал об этом здании в газете. Это огромный небоскреб, который был построен одной из многочисленных гигантских корпораций. Не имея никакой дополнительной информации, Contra Force отправляется в деловую часть города (downtown district) и пребывает туда уже ночью. Серп Луны частично закрыт темными облаками, ветер завывает в “скелете” недостоенного небоскреба. Неужели придется забираться наверх? Барнс заме-

чает, что нос его приятеля неожиданно покраснел. Это дурной признак, и вдруг в тени он замечает террористов.

Как вы понимаете, небоскреб еще не достроен, но террористы уже захватили его. На этой скроллинговой стадии добавляется еще и вертикальное скроллирование, но движущиеся платформы не являются самой главной проблемой, куда страшнее буквально бездонные ямы. Так что точно рассчитывайте свои прыжки, иначе вам придется долго-долго лететь, пока не врежетесь в холодную и очень жесткую землю.

Итак, наши друзья стартуют в нижнем левом углу стадии на строительной площадке. Первым делом бегите направо, вырубите нескольких террористов по пути, остерегайтесь зеленых труб, свисающих над головой. Если прострелите их, то словно из огнемета, из них могут вылететь языки пламени. Сразу же за трубами увидите зеленый служебный лифт. Дальше ничего интересного, так что садитесь в лифт, и он медленно начнет подниматься наверх. Теперь у вас две проблемы: первая, это террорист на карнизе в верхнем правом углу, но с ним можно расправиться, прицелившись по диагонали вверх; а вторая проблема, это острые шипы на потолке в верхней части лифтовой шахты. Поэтому, когда лифт поднимется на самый верх, они пронзят его, и случится взрыв. Так что лучше всего перепрыгнуть на зеленую платформу слева. Кстати, их две, но лучше прыгнуть на нижнюю, поскольку тогда у вас будет больше времени. И не впадайте в панику – если свалитесь вниз, не разобьетесь, а просто упадете на строительную площадку.

Обе зеленые платформы начнут двигаться влево, и вы увидите мины у основания небольшого штабеля с ящиками. Расстреляйте их, затем разнесите вдребезги ящики, чтобы пробить себе дорогу, и уничтожьте террориста. Следуйте маленьким стрелочкам-указателям, пройдите налево, затем позади довольно прочной на первый взгляд балки, и в конце этой секции увидите второй лифт. Садитесь в лифт и приготовьтесь разделаться с врагами, поджидающими вас наверху, но на этот раз их уже будет трое. Один из них (с ракетометом) будет атаковать самонаводящимися ракетами. Если у вас нет дальнобойного оружия, тогда нужно расстреливать их в воздухе, например из магнума. Возможно, для того, чтобы сократить дистанцию, придется подпрыгнуть.

Если внимательно присмотритесь к тому месту, где лежат три убитых террориста, то обратите внимание на какое-то странное сооружение. На самом деле, это качели. Наверху, на небольшом карнизе прямо над правой половиной качелей находится ящик. Выстрелите в карниз, чтобы уничтожить его, и ящик свалится вниз прямо на качели. Если вы в этот момент будете стоять на левой половине, то когда ящик рухнет на вторую половину качелей, вы автоматически взлетите в воздух. При этом ни в коем случае не нажимайте кнопку **A**, когда ящик упадет на качели. В этот момент нажмите и удерживайте кнопку **RIGHT**, чтобы взлететь на высокую перекладину, практически в то место, где находился ящик. Если же с первой попытки не получится, то придется повторить все сначала. На самом деле, конечно, в карниз попасть довольно трудно, так что потренируйтесь. Из дальнобойного оружия это сделать проще, а если у вас только магнум, то придется подпрыгнуть и выстрелить в воздух. После несколькоих попыток наверняка получится.

А теперь бегите во всю мощь направо, пока не встретите несколькипх ракетометчиков. Над головой свисают какие-то металлические штуки. Первым делом уничтожьте врагов, а затем карабкайтесь по свисающим цепям с крюками. Вам не нужно нажимать кнопку **UP**, чтобы ухватиться за цепь. С самой правой цепи нужно прыгнуть на соседнюю цепь, а затем, прыгая с цепи на цепь, добраться до верхнего левого карниза. Самую большую угрозу представляют собой,

лишенные изоляции, электирические проводники. Время от времени между ними проскакивают искры, но если вы не дотронетесь до них, то все будет в порядке. В случае, если же свалитесь с цепи и не зацепитесь за проводник, пока будете лететь вниз, то ничего страшного, просто попытайтесь повторить этот маршрут заново. Кстати, лимита времени нет. На всякий случай предупрждаем, что с самой верхней части цепи прыгать не следует. Спуститесь пониже и прыгайте с нижней части цепи так, чтобы у вас над головой было свободное пространство.

Последняя цепь раскачивается. Она оранжевого цвета. Вам предстоит довольно сложный прыжок, но не беспокойтесь, вы не погибнете, если промахнетесь. Самый подходящий момент, чтобы прыгнуть к этой цепи, когда крюк проходит самую нижнюю точку при раскачивании и начинает двигаться по направлению к вам. Когда схватитесь за эту раскачивающуюся цепь, дождитесь, когда она достигнет самой дальней левой точки, а затем спрыгните на прочный настил.

Продвигайтесь дальше мимо ящиков, пока не окажетесь на карнизе, с которого вам предстоит, пожалуй, самый опасный прыжок в игре. В отличие от других прыжков, в случае неудачи вы безусловно погибнете. Перед вами широкая расселина, пожалуй даже Барнс не сможет перескочить на другую сторону, если не случится чуда, а оно, как обычно в играх, случается. Сверху свалится брус и образует как бы мостик черкез расселину. Самое главное – вы должны точно рассчитать время, чтобы приземлиться в прыжке на этот брус и тут же выполнить второй прыжок, чтобы оказаться на другой стороне. Это чертовски сложное мероприятие, поскольку рассчитать время, когда брус упадет, чрезвычайно трудно. А поскольку он по совершенно непонятным причинам взорвется буквально через несколько мгновений, то ошибку совершить чрезвычайно легко. Прыгните слишком рано и свалитесь вниз, естественно, превратившись в отличный пудинг. Прыгните слишком высоко (если будете удерживать кнопку A чересчур долго), то не сможете вовремя приземлиться на брус и выполнить второй прыжок. Конечно же, для этой операции надо выбрать Барнса. Смит и Бинс могут выполнить подобный прыжок, но для них это почти невыполнимая задача.

Итак, предположим, вы справились с этим труднейшим прыжком, и вам предстоит более простой прыжок на следующую перекладину слева. Она зацеплена крюком за трос крана, а поэтому вам нужно будет взобраться по этому тросу и прикончить террориста в кабине крана. Вот это уже дело непростое. Вам придется быстро забраться наверх с тем, чтобы четко увидеть его, разрядить свое оружие, а затем на всякий случай быстренько спуститься вниз, иначе могут быть неприятности. Крановщик взорвется, если вы не промахнетесь, а в награду можете даже получить чемоданчик guncases.

Далее, как только минуете кран, вам предстоит сделать еще один чрезвычайно сложный прыжок на брус. И снова выберите Барнса. Этот прыжок заметно легче предыдущего. Во-первых, в случае паления вы мгновенно не погибнете, и если промахнетесь, просто спрыгните в нижнюю часть этого уровня, где вы ранее выполняли прыжок, ну и повторите все с сначала. Кроме того, этот прыжок легче, поскольку на заднем плане вы видите полумесяц Луны и он поможет вам выбрать момент для прыжка, тем более, что облаков нет, и все хорошо видно. Так что нажмите кнопку **A**, когда верхняя часть бруса пройдет мимо самой нижней точки полумесяца Луны. Это, конечно, нельзя назвать точной наукой. Однако в этом случае не только Барнс, но и Смит и Бинс смогут выполнить этот прыжок. К сожалению, Айрону он не под силу.

Выполнив эти головоломные маневры, вы все-таки не окажетесь на самой вершине строящегося небоскреба. Однако, теперь все станет значительно проще и безопаснее.

Многочисленные трубы между оранжевыми блоками можно расстрелять, получите полезные power-ups. Бегайте назад и вперед, трубы будут появляться вновь и вновь, а значит вы наберете много нужных power-ups. Кстати, трубы продолжаются наверх, и если пройдете направо, то сможете добраться до самой верхней точки, а там уже снова свернуть налево.

Когда увидите, что экран автоматически начнет скроллировать влево, немедленно открывайте огонь, потому что балка на потолке начнет спускаться вниз и раздавит вас в лепешку буквально в течение нескольких секунд, если промедлите. А нужно расстрелять порядка 30 ящиков, чтобы добраться до управляющей консоли. Какой-то террорист установил режим спуска, и она раздавит вас, если не сумеете уничтожить эту консоль. Когда балка остановится, вы сможете спокойно продолжить свою миссию. Если же балка вас раздавит, то потеряете одну жизнь, а зачем это нужно?

Продвигайтесь налево и увидите какой-то вертолет на заднем плане.

Boss: Gunship.

Как вы уже догадались, капитан подводной лодки устроил для вас ловушку. Он вовсе не раскаялся перед смертью. И, конечно же, наши гарои не увидият ни начальника разведки Intelligence Head ни его семью. Вместо этого их атакует мощный боевой вертолет, и недостоенный небоскреб станет местом страшного побоища.

Как правило, все боссы, в том числе и вертолет Gunship, имеют несколько точек, которые необходимо уничтожить, а потому, естественно, с одного выстрела их не победить. В частности, для того, чтобы сбить этот вертолет, нужно уничтожить пять его элементов. Первый и самый главный, это скорострельная пушка, расположенная в его нижней части, прямо по центру; а еще четыре – это реактивные двигатели, по два на каждой лопасти. Скорострельная пушка пытается уничтожить вас точными выстрелами, в то время как из реактивных двигателей вылетают мощные языки пламени, направленные вниз. Так что если проявите неосторожность, превратитесь в аппетитный люля-кебаб. Вертолет (точнее, это какая-то непонятная боевая машина), движется с небольшой скоростью, и вы, если побежите быстро, вполне можете соперничать с ним. Первым делом уничтожьте башню, это самая главная цель. Учтите, что она стреляет вниз по диагонали налево или по диагонали направо, так что постарайтесь занять позицию в мертвой доне и можете ее не опасаться. Когда, наконец, унчитожите скорострельную пушку, можете спокойно находиться под боссом и целиться по диагонали вверх, уничтожая двигатели. Кстати, струи огня, вылетающие из двигателей, не представляют опасности, если только не находитесь прямо под ними.

Между кабиной и крыльями находятся две ракеты, можете из взорвать, если хотите порезвиться; можно пострелять и в кабину, но это совершенно бессмысленно, толку от этого никакого, лишняя трата времени. Так что как только уничтожите башню и все четыре двигателя, босс будет побежден.

— *Стадия 4. Aerial Convoy.*

С оглушающим ревом летательный корабль взорвется, превратившись в огненный шар, а раскаленный металл разлетится во все стороны. При этом нужно быть осторожным, чтобы не получить повреждений. Понятно, что когда против вас посылают такую мощную боевую машину, значит намерены уничтожить вас раз и навсегда. Барнс начинает вызывать свой штаб: "Ответьте, ответьте, это Барнс. Ответьте мне", и сквозь треск электрических разрядов он слышит какой-то незнакомый голос по радио. Смит, Айрон и Бинс подходят поближе, пытаясь распознать, чей это голос. "Так вы выжили? Примите наши поздравления!" произнес голос какого-то неизвестного человека с очень сильным акцентом. "Теперь вы здесь будете похоронены раз и навсегда. Ха-ха-ха. Я знаю вашу точную позицию, и вы

безусловно разделите судьбу всех тех, кто погиб в этом здании". Глядя на трупы, валяющиеся вокруг, четыре наших друга особзнали грозящую опасность. Безусловно, их вот-вот разбомбят, тем более, что нет никакой возможности быстро спуститься вниз, небоскреб ведь не достроен. К тому же, он огромной высоты. Барнс пытается найти какое-нибудь решение, поскольку его товарищи на грани паники, и вдруг сквозь дым появляется вертолет. Неужели это очередная вражеская уловка? И наших героев вот-вот разбомбят? Ура! Это оказывается вертолет Контра, и наши друзья счастливые и довольные быстро забираются в его кабину.

"Извините, что не успел к самому началу шоу",- прокричал пилот. Голос его едва слышен на фоне рокота вертолетного двигателя. "Ваша группа ее выходила на связь целый день, и штаб Контра решил послать меня для того, чтобы выяснить что же происходит". Похолже, что пилот своевременно перехватил сигнал Барнса.

"Не волнуйтесь, вы ничего особенно интересного не пропустили",- прокричал в ответ Барнс. Но он уже забыл о счастливом спасении, в голове у него зреет очередной план. Меденно занимается рассвет. Солнце встает над горизонтом, и Смит видит в свой оптический прицел где-то на горизонте появившиеся самолеты. Штаб Контра подстверждает, что действительно шесть боевых самолетов направляются к Mati Building, но опасаться их уже не стоит. Времени для того, чтобы удрать, достаточно. И хотя строительная площадка представляет собой ужасное зрелище после прошедшего боя, Барнс считает, что как настоящий американец, он не может позволить врагу разбомбить небоскреб, ведь это он платит налоги вместе со своими друзьями, которые потом будут потрачены на то, чтобы потушить пожар и восстановить здание. Поэтому он предлагает своим друзьям принять срочные меры. Решение должно быть радикальным.

Если вы считаете, что команда Контра – сумасшедшая, то вы еще не знаете что они придумали. Барнс предлагает высадиться на крылья вражеских самолетов, а затем обследовать каждый из них и отыскать бомбы. Это вторая и последняя стадия с перспективой overhead, так что, как и в гавани, вы можете использовать перспективу показа сверху, чтобы успешно уворачиваться от вражеского огня. Когда будете находится на крыльях самолетов, остерегайтесь могучего ветра, достигающего скорости несколько сот километров в час, и это вполне реалистично. Ни в коем случае нельзя допустить какого-нибудь инцидента или свалиться вниз. Всего в конвое шесть самолетов: три больших грузовых и три истребителя сопровождения. Время играет очень важную роль, а потому нужно торопиться.

Барнс и его друзья высаживаются на край крыла первого самолета. Это грузовая машина, на крыльях невероятный холод, и ветер достигает нескольких сот километров в час. Постарайтесь не свалиться, медленно продвигайтесь вперед по направлению к фюзеляжу, по пути расстреляйте любых террористов, которые попытаются высунуться на крыло, безумная храбрость должна быть достойно наказана. Выхлопные трубы можно взорвать и заработать power-up. Кстати, на каждом крыле два двигателя, а следовательно, вы можете взорвать восемь выхлопных труб. Не волнуйтесь, двигатель при этом не будет уничтожен, и аварии самолета не произойдет. Это же игра. После того, как расправитесь с выхлопными трубами, держитесь ближе к задней части крыла и как можно дальше вправо. Слева от входа в фюзеляж находятся две орудийных башни, так что если подкрадетесь с этой стороны, то сможете увернуться от выстрелов. Кстати, эти башни, также как и на предыдущей боевой машине, могут стрелять только прямо вниз или вниз по диагонали.

Вам нужно расстрелять внешнюю и внутреннюю части самолета, чтобы попасть внутрь. Когда справитесь с этой задачей,

можете перестать волноваться насчет мощного ветра, но теперь придется отражать атаки многочисленных террористов, у которых цель одна – уничтожить вас. Если хотите успешно справиться со своим заданием, обратите внимание на стену, за которой можно укрыться и благополучно перебраться на другую сторону. Вам нужно отыскать бомбы, а дверь находится в противоположном конце фюзеляжа. Так что пройдите вдоль правой стороны разделительной стены, здесь можете не опасаться вражеских атак, затем сверните налево. Такой маршрут заметно безопаснее, поскольку вам легко увидеть любые препятствия или врагов. Внутри грузового самолета не найдете ничего интересного, за исключением небольших ящиков, можете их уничтожить, но толку от этого никакого. Старайтесь держаться середины экрана, поскольку террористы могут неожиданно выскочить и атаковать вас. В этой позиции значительно проще увернуться от вражеской атаки и контратаковать.

В передней части самолета находится кабина. Похоже, что самолет летит в режиме автопилота, и сколько бы вы ни стреляли по приборам, ничего не изменится, так что если хотите развлечься, постреляйте, ну а если жалко времени (а оно очень важно на этом уровне), то подумайте, прежде чем предпринимать бассмысленные действия. Кроме того, здесь вас поджидают три террориста с самонаводящимися ракетами, так что можете заодно и жизнь потерять. Ближе к хвостовой части самолета находится главный люк, он открыт. Если у вас нет парашютов, то вряд ли целесообразно выпрыгивать из него.

Когда выйдете на правое крыло, продвигайтесь вверх, встретите нескольких террористов, а также выхлопные трубы-двигатели. Когда окажетесь на самом кончике крыла, и идти вроде бы некуда, не отчаивайтесь. Это еще не конец. Наверняка, если прислушаетесь, то услышите рев двигателя еще одного самолета, который находится поблизости, и ощущение такое, что он вот-вот врежется в ваш самолет. И кончик крыла окажется совсем рядом с этим самолетом. На первый взгляд это может показаться самоубийственным, но присмотритесь и сообразите как лучше действовать. Как только крыло одного самолета приблизится к крылу другого, немедленно нажмите кнопку **UP** и перескочите на второй самолет. Не останавливайтесь, двигайтесь, будьте осторожны, так как ветер страшный, но вы справитесь, тем более, что опыт уже есть. Самолет той же самой конструкции, отличия совершенно незначительные. Разве, что две орудийные башни, которые ранее размещались слева от входа в фюзезяж, теперь расположены по обеим сторонам двери. Конечно, можно броситься вперед, пытаясь обогнать пули, но они летят совершенно в другую сторону, так что действуйте очень осторожно, когда попытаетсь проскочить в дверь. Огнеметчик занял позицию в верхней части экрана и только поджидает удобного момента. Прижмитесь к правой стороне дверного проема, так у него будет меньше шансов. Внутри второго самолета обнаружите бронетранспортер. Это основной груз. Когда окажетесь в грузовом помещении, старайтесь не задерживаться перед бронетранспортером или позади, поскольку они немедленно обстреляют вас, но, к счастью, ракеты летят лишь по горизонтали, так что можете опуститься на колени и атаковать бронетранспортеры снизу. Тогда их орудия вам не опасны. В кабине самолета также нет ничего интересного, люк в задней части закрыт, так что нужно отыскать дверь, ведущую на правое крыло, и выбраться через нее.

Теперь действовать нужно крайне осторожно. Помимо страшного ветра и обычных террористов на крыльях спрятаны автоматические пулеметные установки. Если увидите, как квадратная панель на крыле сдвигается в сторону, немедленно приготовьтесь выполнить быстрый маневр и увернуться от атаки. И помните, что эти орудия стреляют в восьми ос-

новных направлениях, и вы знаете где у них безопасные зоны. Уничтожать эти "секретные" орудия не требуется, можно пробежать мимо них, маневрируя в соответствующий момент.

Теперь вам предстоит перескочить на крыло истребителя. Он заметно меньше, но принцип тот же самый. Когда окажетесь у него на крыле, обратите внимание, что вам нужно пройти заметно меньшее расстояние (самолет ведь такой маленький), но с террористами придется сразиться с довольно близкой дистанции. Вам необходимо расстрелять двигатели этого самолета и заднюю часть кабины. Есть хорошие шансы заработать power-ups. В какой-то момент заметите, что вам навстречу летят ракеты, очевидно другие истребители пытаются уничтожить вас точными хирургическими атаками. Отскочите вверх или вниз, чтобы увернуться от этих ракет, и перебирайтесь на следующий самолет. На очереди еще два истребителя, а затем вы должны перебраться на шестой и последний самолет этого конвейера. Именно на этом грузовом самолете загружены бомбы. Остерегайтесь орудийных башен, пока будете прорываться в фюзеляж, а внутри обнаружите разделительную стенку, как и в первом самолете, но на этот раз она простирается как бы влево, по направлению к передней части самолета, так что вам нужно пройти направо по направлению к мосту. В кабине самлета делать нечего, и только в хвостовой части есть несколько орудийных башен, ну и, конечно же, еще кое-что интересное.

Boss: Plane Captain.

Итак, хотя казалось, что вы задумали совершенно невероятный план, тем не менее, он почти достиг успеха, и вы лицом к лицу встречаетесь с командиром самолета, который полон намерений уничтожить бомбежкой город Neo City. Если присмотритесь и прислушаетесь, вы догадаетесь, что именно он беседовал с Барнсом по радио. Несмотря на смену перспективы, эта схватка очень напоминает сражение с первым боссом. Укрыться, вообще говоря, здесь негде, так что нужно все время двигаться, чтобы увернуться от босса и его атак. Старайтесь сохранять приличную дистанцию. У босса великолепная скорость, да и размеры чуть меньше грузовика.

Учтите, что босс может бегать только влево или вправо, а также прыгать вверх и вниз. Стрелять может влево или вправо, когда стоит на месте, но может выстрелить вниз, когда лежит по горизонтали. Сражение может сложиться довольно легко, тем более, если вы обратите внимание, что босс никогда не стреляет вверх, а потому нужно суметь занять позицию выше него, тогда будете чувствовать себя в безопасности. К сожалению, он всегда стремится последовать за вами, так что перемещайтесь с места на место и как можно быстрее удирайте, когда он попытается атаковать вас. Кстати, выстрелы по диагонали в этом бою очень эффективны.

— Стадия 5. Contra Headquarters.

Итак, вы добили командира самолета, и он падает на колени, но Барнс и его друзья знают, что схватка не кончена, и враг, буквально испуская последнее дыхание, выдергивает чеку из здоровенной гранаты. Ясно, что вы не хотите таким образом закончить жизнь и похоронить себя с этим мерзавцем. Так что немедленно ныряйте за какие-нибудь ящики, прежде чем услышите страшный взрыв и увидите, как Смит вскакивает на ноги и мчится к задней двери и пытается сбить замок прикладом своего оружия. Выглянув через портал, он обнаруживает, что на самом деле все еще ужаснее, чем вы предполагаете. Желто-черная раскраска безошибочно выдает намерения террористов, они хотели использовать ядерную бомбу. Бинс опускается на колени перед бомбой, достает свои инструменты и пытается разобраться с детонатором, но он же взрывник, а не специалист в области ядерной технологии, а потому, к сожалению, наши друзья близки к панике. Оно и понятно, опасность совершенно смер-

тельная. Понимая, что он ничего иного придумать не может, Бинс закрывает глаза и наугад перерезает какие-то проволоки. Айрон падает в обморок.

Проходит несколько секунд, Бинс встает на ноги. В общем, это было совсем несложно, затем и сам падает в обморок.

Таймер останавливается, и Барнс понимает, что ядерные ракеты теперь совершенно безопасны. Барнс берет одну бомбу, а Смит подхватывает еще две. Они надевают парашюты, выходят на правое крыло и прыгают вниз, своевременно дернув за кольцо своих парашютов. Ну, а самолет без атомной бомбы, теперь уже совершенно безвредный, пролетает над downtown.

Вернувшись в штаб Контра, Смит забрасывает ноги на стол и откидывается на кушетку, видимо собирается отдохнуть с чувством выполненного долга. Однако, Барнс явно не намерен отдыхать. Он сидит в задумчивости, положив подбородок на сжатые кулаки, пытаясь объяснить своим товарищам сложившуюся ситуацию и кое-что непонятное, связанное с их боссом. Неожиданно их размышления прерываются ожившим intercom: "Эй, ребята! Примите наши поздравления за то, что вернулись домой в целости и сохранности",- сказал какой-то совершенно неизвестный голос, слегка заглушаемый треском статических разрядов. "Дело идет к концу, не так ли? Уже наверное догадались, с кем придется сражаться в очередной раз?"

Неожиданно все окана в комнате со страшным грохотом разлетаются вдребезги. Наши герои бросаются в укрытие, чтобы не получить повреждений от острых осколков стекла, а в комнате появляется гигантское чудовище 2,5 метров высотой и с мускулами, которые не снятся даже гориле, способной разорвать обычного человека руками на мелкие части. А хохочет лидер террористов, издавая такие звуки, как болиды Формулы 1, если нет глушителя.

Итак, все здание буквально забито террористами, и хотя дело идет к концу, предстоит очень трудный бой, но, так или иначе, он должен закончиться здесь. Следуйте за вражеским лидером, пробивайтесь с боем через ряды террористов. Вы не можете убить главаря, пока не сразитесь с ним на крыше, но пока вы его преследуете, он запросто может атаковать. Причем, если свалитесь вниз по лестнице, то придется искать какой-нибудь другой способ, чтобы подняться на крышу.

Стадия начинается с того, что огромный вандал уничтожает все вокруг. В панику впадать не нужно, хотя конечно он страшен. Поскольку босс пока еще не атакует, соберите нервы в кулак, расстреляйте предметы на потолке, найдете кое-какие power-ups. Можете даже разнести вдребезги стол Барнса и офисный стул. Если перебежите направо, то встретитесь с лидером террористов. При этом он может развернуться и метнуть в вас несколько гранат, затем броситься наутек, хотя непонятно зачем такому гигантскому монстру убегать от вас. Судя по всему, он пытается куда-то вас заманить. Кстати, эта встреча будет не единственной. Вам еще несколько раз предстоит встретиться в ним перед финальной схваткой. Ну, а если он вас заманивает, так следуйте за ним. На самом деле, главное забраться на крышу штаб-квартиры организации Контра, но туда можно подняться несколькими маршрутами. Самый быстрый, конечно, вскарабкаться по лестнице, но кое-какие ступеньки могут быть уничтожены, так что придется делать обходные маневры. Горячиться не стоит, время не ограничено, так что можете затратить сколько угодно времени, чтобы забраться на крышу. Сохраняйте терпение, берегите нервы и здоровье и используйте любую возможность для того, чтобы в последнюю минуту отыскать какой-нибудь power-up.

Спустившись по первому лестничному пролету в нижний уровень канализации, которая находится прямо под штаб-квартирой организации Контра, расстреляйте светиль-

ники, чтобы получить power-up. Постарайтесь не свалиться в яму, если, конечно, не хотите искупаться в вонючей жиже. Далее воспользуйтесь вторым лестничным пролетом и окажетесь в верхней зоне канализации. Расстреляйте трубы и возможно получите чемонадчик guncases, а наверху второго лестничного пролета перескочите влево и увидите лидера террористов. Он обогнал вас, успел вскочить в главный лифт и теперь поднимается наверх. Остерегайтесь гранат, которые он может швырнуть в вас.

Если не используете никаких специальных трюков, то нужно пробежать мимо лифтовой шахты и войти в ремонтную зону. Здесь обнаружите три цепи, по которым вы можете забраться на следующий этаж. Прикончите нескольких террористов и безопасно карабкайтесь наверх. Перебегите вправо, перескочите через лифтовую шахту и поднимайтесь по третьему и последнему лестничному пролету, он приведет вас прямо на крышу. Если упадете во время этого длинного подъема, то вам придется подниматься наверх через водонапорную башню, которую увидите справа от лестницы. Нужно будет запрыгнуть на клапан, а затем пробираться по трубе.

Итак, вы оказались на крыше. Тут же сверните налево, запрыгните на карниз напротив верхней части лестницы, а затем расправьтесь с последними террористами и приготовьтесь к схватке с боссом. Будьте очень внимательны, здесь на крыше много различных объектов, за которыми можно спрятаться, но они при этом могут помешать вам точно прицелиться, поскольку враг также может прятаться за ними. А кроме того, они частенько пересекают линию огня.

Boss: Enemy Leader.

Схватка будет очень трудной, тем более, что этому монстру оказывает поддержку боевой вертолет, обстреливающий вас ракетами. Но не зря же вас называют командой Contra Force? Так что постарайтесь справиться.

Босс прыгает по крышам и, приземлившись, швыряет гранаты и обстреливает вас из автомата УЗИ. Гранаты могут оказаться смертельными, если только окажетесь поблизости от взрыва, но самая серьезная опасность, это конечно автомат УЗИ. Тем более, что если даже ляжете на крышу, все равно можете получить повреждения, а значит нужно спрятаться за какое-нибудь укрытие или за стеной, в зависимости от того, как вас атакует босс. Если окажетесь незащищенным, то придется постараться подпрыгнуть как можно выше и таким образом избежать смертельных выстрелов. Учтите, что босс атакует частыми короткими очередями, и это создает дополнительную угрозу.

Вертолет летает практически по всему экрану, атакуя ракетами с тепловым наведением. Они не очень опасны, но недооценивать их не стоит, тем более, что нужно одновременно уворачиваться от атак босса.

Самая главная цель, конечно, лидер террористов. Атаковать вертолет практически бессмысленно, так что направьте всю свою огневую мощь на главного врага. Лучше всего атаковать его в тот момент, когда он прыгает или движется, поскольку босс атакует только когда останавливается, а значит старайтесь стрелять по диагонали снизу вверх, заняв безопасную позицию в траншее. Можно, кстати, запрыгнуть на верхний уровень, но только для того, чтобы удрать подальше от босса, поскольку сам босс на верхнем уровне появлятеся значительно чаще, чем в траншее.

Если играете в режиме двух игроков, и вашим партнером является компьютерный персонаж, выберите лучше всего Айрона. Он в этой роли практически непобедим и может не обращать внимания на босса, обстреливая его. При этом убить его невозможно. Если же в качестве партнера выступает другой игрок, то он должен постараться отвлечь на себя ракеты с вертолета, а вы сконцентрируйтесь на уничтожении босса.

Итак, после того как босс получит серьезные повреждения, он рухнет на спину, и из

его груди хлынет огромный фонтан крови, заливая все вокруг. Вертолет с поврежденными двгателями взовется. Во все стороны разлетятся осколки сверкающего металла, и в финальной сцене вы видите четверых друзей, сидящих возле трупа поверженного врага. Наконец-то, они могут вздохнуть с облегчением в первый раз за целые сутки. Они действительно могут отдохнуть, поскольку справились со своим делом.

Однако, очень многие вопросы остались без ответа.

Глава департамента разведки Contra Head of Intelligence и его семья все еще не найдены. Кто такие террористы, откуда они взялись, почему они похитили шефа и его семью? Теперь, когда Фокс мертв, Барнс, Смит, Айрон и Бинс должны сами узнать в чем же дело. Барнс чувствует, что за ними кто-то следит, но и этот вопрос остается без ответа.

Ясно только одно: для того, чтобы узнать правду, придется сражаться, сражаться и сражаться. Но это уже, судя по всему, следующая игра.

COSMIC EPSILON

**** Выбор уровня.***

На титульном экране нажмите **A, B, RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, DOWN**(x2), **UP**(x2).

**** Продолжить игру.***

На экране окончания игры Game Over **Select** и нажмите **Start**. Затем на титульном экране нажмите **Start**.

**** Сообщение программистов.***

На титульном экране нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start**.

CRACK OUT

**** Концовка игры.***

В конце игры введите "**MERRY CHRISTMAS**".

**** Пароли некоторых уровней.***

4-10	**NOBCZ2.CW5103**
4-11	**NOBCZ3.DWK503**

CRASH 'N THE BOYS ICE CHALLENGE

**** Играть за команду Dodgeball.***

Введите пароль **4728**.

**** Тест музыки.***

Введите пароль **7031**.

**** Пароли противников.***

Nekketsu Baseball Club	**2437**
Nekketsu Kendo Club	**6088**
Yurigaoka Female High	**4994**
Hanazono American Football Club	**6342**
Tanibana Roller Team	**7153**
Shirogane High School	**8368**
Bamba Industries	**6562**
Shitennouji	**0508**
Daizetsuzan	**9250**

CRYSTALIS

**** Выбор локации.***

Во врея игрового действия нажмите и удерживайте **A + B** на контроллере 1 и нажмите **A** на контроллере 2, чтобы перенестись в новую игровую локацию.

Продолжая нажимать **A**, вы сможете посетить 10 различных игровых локаций.

**** Поставить игру на паузу.***

Чтобы перейти в режим паузы, нажмите **B** на контроллере 2.

CRYSTAL MINES

**** Выбор уровня.***

Нажмите **Start**, чтобы увидеть игрока и текущий уровень. Нажмите **A + B**, чтобы выбрать новый уровень.

CYBERNOID

**** Превратиться в человека.***

Найдите игровую область с подъемником, затем используйте все bouncers и расстреляйте панель слева от подъемника. Возьмите появившийся "T" power-up, чтобы превратится в человека, имея все оружие, жезлы и временную защиту.

**** Полная энергия и дополнительная защита.***

Когда начнете игру на уровнях 2 или 3,

израсходуйте все предметы найденные на предыдущих уровнях. Возьмите появившийся Gem Power-Up, чтобы получить полную энергию и 5 защит.

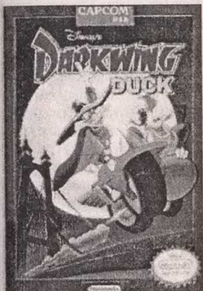
*** 5,000 призовых очков.**

Вы можете получить 5000 очков бонуса, непрерывно расстреливая машину, которая выбрасывает голубые звезды. Нажмите **A**, чтобы стрелять по ней с обычной скорострельностью.

DANCE AEROBICS

*** Пароли уровней**

Ур.	Пароль	Ур.	Пароль
1	5	2	3
3	9	4	7
5	4	6	8
7	10		



DARKWING DUCK

Персонажи.

— **Drake Mallard по прозвищу Darkwing Duck**, главный персонаж игры.

— **Launchpad McQuack.** Один из главных персонажей всех утиных историй, ближайший помощник Darkwing, помогает ему на призовых стадиях bonus stage.

— **Gosalyn Mallard.** Приемная дочь Дарквинга, помогает ему на призовых стадиях.

— **J.Gander Hooter.** Лидер организации S.H.U.S.H., дает задания Дарквингу на определенных миссиях, а также сообщает полезную информацию на призовых стадиях.

*** Предметы.**

Diamond (Алмаз) Стоит 100 долларов.

Gold Bar (Слиток золота) Стоит 500 долларов.

Small Gas Canister (Маленькая Gas канистра) 1 очко Gas Point.

Large Gas Canister (Большая канистра) 10 очков Gas Points.

Бутылочка Heart Bottle Заполняет одно "сердечко" в индикаторе жизни.

First Aid Kit (аптечка первой помощи) Запоняет полностью индикатор жизни.

Lightning Gas Позволяет выпустить две молнии по диагонали. Расходует 1 gas.

Heavy Gas Тяжелое оружие позволяет провести мощную атаку, поражая врагов слева и справа. Стоит 2 gas.

Arrow Gas Мощная стрела способна поразить соперника, но может использоваться для того, чтобы взбираться по стенам. Атака стоит 3 gas.

Darkwing Doll Куколка, которая дает дополнительную жизнь.

*** Призовые стадии (Bonus Stage).**

По ходу уровня вы обнаружите входы на призовые стадии, когда будете стрелять в самых разных направлениях. В частности, практически на каждом уровне, за исключением уровня канализации (sewers), вы обнаружитте две таких стадии, а если сумеете их обнаружить на уровне sewers, то пожалуйста напишите нам об этом. В первой из призовых стадий воры оставляют добро, похищенное ими в результате преступления, и вам нужно обстрелять капсулы, чтобы собрать похищенное. Во второй призовой стадии вы попадаете в воровской штаб Thieves headquarters и должны использовать свою шляпу (cape), чтобы открыть капсулы. Ланчпад и Гозалин будут оказывать вам всемерную помощь и собирать награбленное богатство.

Чтобы добиться высокого результата (High Score), вы должны:

❖ Собрать все похищенное добро, которое только увидите.

❖ Попасть во все призовые комнаты, которые буквально набиты похищенными вещами.

❖ И, наконец, перестрелять как можно больше врагов. Лимита времени нет, можете убивать врагов сколько угодно раз и собирать добро, которое они обронят.

* Враги на уровнях.

— Уровень The Bridge.

Eggman. Сразу же бросается в атаку, как только вас увидит, и открывает огонь, когда вы атакуете его или оказываетесь поблизости. Однако нескольких "картечин" будет вполне достаточно.

Rocket Turtle. Эту черепаху довольно трудно прикончить, поскольку у нее мощный панцирь. Она высовывается из него и атакует ракетами. Как только она высунет свою голову, ее и следует атаковать.

Bat. Летучая мышь, как обычно, взлетает, когда вы оказываетесь поблизости. Немедленно открывайте огонь.

Dagger Duck. Успешно закрывается щитом от ваших выстрелов и уязвим только тогда, когда швыряет в вас свой кинжал. Используйте свою "шляпу", чтобы отбить кинжал и немедленно атакуйте.

Slug. Слизняк не очень опасен. Займите подходящую позицию и открывайте огонь.

— Уровень The City.

Firebug. Выскакивает из под уличного покрытия и обстреливает огненными шарами. Увернитесь и контратакуйте.

Duck Bomber. Летает над вами и сбрасывает бомбы. Дождитесь, когда он остановится, оказавшись на одном уровне с вами, и стреляйте.

Turtle. Черепаха приближается к вам, чихает и тут же запускает в вас свой панцирь. Будьте очень осторожны, он действвет, словно бумеранг. Так что перескочите через панцирь, обстреляйте черепаху, а затем не забудьте еще раз подпрыгнуть, когда панцирь будет возвращаться.

Padded Eggman. Прыгает назад и вперед и непрерывно атакует. В тело стрелять бессмысленно, так что цельтесь в самое уязвимое место – это голова.

— Уровень Sewers.

Dagger Duck. Действует так же как и раньше.

Parachute Egg. Спускается с потолка, словно парашют, и когда оказывается на земле, то вылупляется из яйца и атакует вас. Попробуйте успеть выстрелить, пока враг не вылупится.

Hammer Eggman. Прячется на потолке и выскакивает только для того, чтобы размахнуться своим молотком. При этом он разбивает два каменных блока слева и справа. Проще всего его пристрелить, как только он выскочит.

Alligator. Немедленно бросается в атаку, а вы должны тут же открыть огонь.

Flying Worm. Летающий червь, прячется в норках и вылетает оттуда, когда вы оказываетесь поблизости. Не прозевайте момент и тут же его пристрелите.

Kangaroo. Кенгуру как обычно прыгает, а эта еще и бомбами швыряется. Уворачивайтесь от бомб и пристрелите ее.

— Уровень Tower.

Basketball Kangaroo. Эта кенгуру, как настоящий баскетболист, ведет мяч пару секунд, показывая классный дриблинг, а затем швыряет его в вас. Надо постараться успеть выстрелить во время дриблинга.

Robot Dog. Посылает ракеты на противоположную сторону, а затем останавливается и атакует ракетами в противоположном направлении. Вам нужно контратаковать в момент остановки.

Padded и Turtle такие же, как и ранее.

— Уровень Warehouse.

Eggman и Bat, как и раньше.

Genie. Когда приблизитесь достаточно к

его "лампе", он выскочит и плюнет в вас огненной струей. Увернитесь от атаки и тут же выстрелите в выключатель света.

Shoe Rat. Немедленно бросается в атаку. Если успеете подстрелить раньше, ваша взяла.

Magic Carpets. На этих волшебных коврах враги летают по экрану, атакуя вас огненными струями и бомбами. До тех пор, пока не окажетесь на одном уровне с ними, уворачивайтесь от атак, а выбрав подходящий момент, атакуйте в тот момет, когда они попытаются открыть огонь.

— Уровень Forest.

Plant. Очень опасное растение. Как только приблизитесь, они выстреливают своими головками прямо в вас. Перепрыгните через них и откройте ответный огонь.

Bulldog. Немедленно бросаются в атаку. Постарайтесь подстрелить их до того, как они доберутся до вашей глотки.

Bird. Птицы летят прямо на вас, но как только приблизятся, вы должны немедленно открыть огонь.

Armored Mouse. Эти бронированные мыши также без колебаний атакуют. Попрыгните и выстрелите им прямо в голову, чтобы сбить шлем, а затем атакуйте прямо в морду.

Fat Chicken. Выстрелите в него, и он тут же, словно надувной шар, съежится. Тут же выстрелите еще раз, прежде чем он сможет перелететь на другую сторону экрана.

— Уровень F.O.W.L. Floating Fortress.

Cannon Dog. Стоит на пушке и стреляет буквально каждые несколько секунд. Подпрыгните, выстрелите в него, а затем немедленно увернитесь от пушечного снаряда.

Slug. Слизняки не изменились, равно как и Dagger Duck.

Jouster. Мчится вокруг на лошади, спереди у него мощный щит, так что атаковать лучше всего в спину.

Armored Mouse и Fat Chicken такие же, как и прежде.

Terminator. Очень опасный соперник. Немедленно открывает огонь, а когда сумеете нанести ему серьезные повреждения, превращается в киборга и продолжает упорно наступать. Так что обстреливайте его, пока он не превратится в киборга, а затем продолжайте атаки. Если подвернется возможность, можете перепрыгнуть через него.

Barrel Dog. Этот пес прячется в бочке, затем выпрыгивает оттуда и пытается вцепиться в вас, так что как только он высунется, немедленно откройте огонь по нему и по бочке.

**** Стратегические советы.***

1. Постарайтесь сохранить Arrow Gas как можно дольше. Это оружие поможет вам добыть разнообразные секреты, в том числе и дополнительные жизни, попасть в призовые зоны, также позволяет уничтожить боссов буквально в шесть ударов.

2. Используйте свою шляпу. Это отличная защита. Во-первых, позволяет отражать дальнобойные атаки, например, кинжалы и баскетбольные мячи.

3. Уворачивайтесь нырком, постарайтесь проскользнуть под пушечными и другими дальнобойными снарядами, которые нельзя отразить при помощи вашей шляпы.

4. Враги снова оживают после того, как вы убьете их, и выходят как бы за пределы экрана и снова атакуют вас, когда вернутся обратно. Так что можете убить их сколько угодно раз и таким образом соберете огромное количество похищенного имущества.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень The Bridge.

Со старта пройдите направо, возьмите Lighthning Gas над ящиком, дождитесь, когда Эггман подойдет к дальней правой части платформы, на которой находится; подпрыгните и выстрелите в него. Спрыгните на ближайший карниз, возьмите алмаз, подпрыгните, уцепитесь за выключатель, оттуда перескочите на брус, который обрушится, и не забудьте атаковать Эггмана. Двигайтесь дальше, подпрыгните к крюку, выстрелите в еще одного врага, заберите алмаз, спрыгни-

те на выключатель, ухватитесь за него, а затем перескочите с перекладины (которая обрушится) через яму. Нужно сделать это очень быстро. Попрыгните к крюку слева, уцепитесь за него и дальше прыгайте направо, цепляясь за крюки, и получите куколку – дополнительную жизнь, на которую перескочите со среднего крюка. Запрыгните прямо вверх на платформу, выстрелите вправо, и появится вход на призовую стадию. Отправляйтесь туда, наберите как можно больше сокровищ, а когда решите, что хватит, выйдите и окажетесь в самом начале уровня.

Теперь нужно вернуться на ту платформу, где вы добыли дополнительную жизнь, пройти к дальнему правому карнизу, где черепаха-ракетчица выпустит ракету, а вам нужно спрыгнуть, чтобы увернуться от нее, и дальше скакать, словно козлику, через ямы, пока не доберетесь до первой платформы. Подпрыгните, ухватитесь за край платформы, затем заберитесь на самый верх, отыщите алмаз и продолжайте карабкаться наверх, отстреливая летучих мышей в случае необходимости.

Когда окажетесь наверху, подпрыгните вверх, уцепитесь за рычаг, а затем перескочите на самый верхний уровень. Обстреляйте Эггмана, пробегите до конца платформы и прыгайте дальше по длинной череде крюков. Используйте Lightning Gas, если необходимо, чтобы перебить спящих летучих мышей, а когда крюки закончатся, прыгайте на платформу, спрыгните затем вниз налево и окажетесь в узком проходе внизу. Отыщите здесь золотой слиток, прикончите летучую мышь, прыгайте через ящики, затем заскочите вправо, пройдите чуть правее ящиков, сверните налево, подпрыгните, выстрелите в ящик, и откроется вход на следующую призовую стадию.

Успешно завершив эту стадию, снова вернетесь на прежний уровень и окажетесь чуть выше того места, где открылся вход на призовую стадию. Пройдите направо, обстреляйте парочку черепах-ракетчиц, а в конце платформы подпрыгните вверх, уцепитесь за блок, а затем хватайте веревку и спускайтесь по ней на перекладину. Затем придется воспользоваться еще тремя, а то и четырьмя блоками, поскольку придется перескочить через острые шипы и спрыгнуть в безопасном месте. Снова подпрыгните, ухватитесь за выключатель, спрыгните с него на перекладину, подпрыгните вверх, ухватитесь за следующий выключатель и спрыгните на очередную перекладину, которая проходит над шипами, а затем перескочите на следующий экран. Продвигайтесь налево, прыгните через ящик, а когда приземлитесь, сверните направо, перескочите через следующий ящик, а затем прыгните и атакуйте утку dagger duck. Победив, подпрыгните вверх к рычагу слева, возьмите Heavy Gas, если необходимо. На самом деле, желательно сохранить Lightnung Gas для схватки с боссом. Спрыгните вниз, пройдите направо, победите еще одну утку с кинжалом и спрыгните вниз на нижнюю платформу справа. Прикончите слизняка, запрыгните на платформу и отыщите здесь золотой слиток. Пристрелите утку с кинжалом справа, затем прыгните влево, возьмите еще одни золотой слиток и продолжайте прыгать дальше по верхним платформам, пока не найдете аптечку первой помощи first aid kit. Теперь спрыгните вниз налево, прикончите слизняка, затем расстреляйте утку с кинжалом справа, и позади нее откроется вход в комнату босса.

Босс Quackerjack.

Боевая арена имеет как бы три уровня, а кроме того, какой-то балбес швыряется сверху кожурой от банана. Главная опасность состоит в том, что босс бегает назад и вперед, скачет по уровню. Как только вы окажетесь на одном уровне с ним, он тут же перепрыгнет на другой, так что подловить его довольно сложно. Используйте картечь, чтобы разделаться с ним, хотя, конечно, заметно легче победить, используя lightning gas. Причем атаковать нужно сверху. Так или ина-

че, победу одержите запросто.

— Уровень The City.

В самом начале уровня пройдите направо, прикончите firebug, подпрыгните вверх, уцепитесь за платформу, заберитесь на нее, перескочите налево на следующую платформу, повернитесь лицом налево, прыгните и выстрелите. Откроется вход на призовую стадию. Успешно завершив ее, снова вернетесь к началу уровня, как обычно. Снова расстреляйте firebug и уже знаете, что враги после того, как уничтожите, через некторое время снова появляются на прежнем месте. Перепрыгните через банановую кожуру и будьте осторожны, с другой стороны может атаковать firebug. Запрыгните на крышу микроавтобуса, но будьте осторожны, не поскользнитесь на банановой кожуре, с него перескочите на платформу наверху, отыщите два бриллиантика, перескочите на верхний уровень справа, разделайтесь с firebug. Как только приземлитесь, запрыгните на шину и постарайтесь удержаться на ней, пока она не перекатится через острые шипы. Подпрыгните, ухватитесь на нижнюю платформу, остерегайтесь уток бомбардировщиков (Duck bomber), перескочите на платформу слева, возьмите здесь очень нужный Arroe Gas, затем возвращайтесь направо и прыгайте вправо к банановой кожуре. Перескочите через шину, остерегайтесь Firebug, поджидающего вас в верхней части лестницы. Расправившись с ним, снова запрыгните на крышу микроавтобуса рядом с банановой кожурой. И в тот момент, как только приземлитесь, утка-бомбардировщик бросится в атаку. Прикончите ее, а затем и firebug справа от микроавтобуса. Перескочите с крыши на верхний уровень, продвигайтесь направо, расстреляйте firebug, подпрыгните, ухватитесь за выключатель света и дальше пробирайтесь наверх. Как только минуете несколько платформ слева, присмотритесь и обнаружите аптечку первой помощи. Оттуда прыгайте на длинную платформу, находящуюся чуть выше по направлению к экрану, где вас тут же атакуют другие утки-бомбардировщики. Расстреляйте их, затем подпрыгните, ухватитесь за выключатель света и продвигайтесь дальше, цепляясь за другие выключатели, пока не доберетесь до других платформ. Поднимайтесь вверх, прыгая с платформы на платформу, уберите еще бомбардировщика, не пропустите золотой слиток, но не стоит брать lightning gas наверху. Перескочите по двум выключателям направо и далее на платформу, расстреляйте бомбардировщика, а затем прыгайте на шину и, когда она будет катиться через острые шипы, остерегайтесь атак бомбардировщика свкрху. Перекскочите на следующую шину, а с нее на землю. Спрыгните в отверстие и попадете на следующий экран.

Продвигайтесь налево, спрыгните на землю, сверните направо, расправьтесь с черепахой и увидите аптечку первой помощи высоко в воздухе на часах. Подпрыгните, выстрелите стрелой Arrow в нижнюю часть здания, подпрыгните, чтобы уцепиться за нее, а затем взберитесь к часам и возьмите аптечку. Спрыгните вниз, постарайтесь уцепиться за нижнюю часть рекламного щита, повернитесь лицом направо, выстрелите, и откроется вход на призовую стадию. Успешно завершите ее.

Вы снова появитесь на этом уровне в том месте, где спрыгнули слева от черепахи. Снова пристрелите ее, подпрыгните на следующую платформу, расстреляйте еще одну черепаху и обнаружите справа насос для воздушного шара (balloon pump). Прыгните на него и скачите до тех пор, пока воздушный шар не заполнится воздухом; затем подпрыгните, уцепитесь за него и взлетите в воздух, оставив черепах внизу, а когда свалитесь с воздушного шара, то увидите две дополнительные жизни чуть выше, а агента FOWL agent внизу. Агента пристрелите, подпрыгните вверх, выпустите стрелу в стену чуть ниже куколок, подпрыгните вверх, возьмите дополнительные жизни, затем спрыгни-

те обратно вниз, расстреляйте очередного Эггмана рядом с верхней платформой, на которой справа находится черепаха. Дождитесь, когда она подойдет поближе и атакует своим панцирем; подпрыгните прямо вверх и выстрелите в черепаху, а затем обратно спрыгните вниз, так будет безопаснее.

Сверните направо, пробирайтесь дальше, используя выключатели света и, в конце концов, попадете в зону, где увидите черепаху и пару Эггманов. Разберитесь с черепахой уже известным способом, а затем взберитесь на платформу наверху и расстреляйте обоих Эггманов. Справа от второго из них найдете аптечку первой помощи. Запрыгните, уцепитесь за выключатель света, оттуда перескочите наверх на платформу, далее перепрыгните через Эггмана так, чтобы оказаться на второй, еще более высокой платформе, а затем спускайтесь вниз и приготовьтесь к схватке с боссом.

Босс Wolfduck.

Босс превращается в свою самую мощную форму только когда Луна "не закрыта". В этой форме он будет швыряться в вас здоровенными ящиками, а вот когда облака закроют Луну, он снова превратится в обычную утку, начнет бегать назад и вперед по экрану и при этом противно орать. Когда босс в своей сильнейшей форме, старайтесь запрыгнуть на ящики, которыми он в вас швыряет, а как только он превратися в утку, немедленно атакуйте стрелами и прыгайте, чтобы увернуться от атак, когда он приближается. Сумеете вонзить в него шесть стрел, тут ему и конец.

— Уровень Sewers.

Как только начнется уровень, пройдите направо, и когда увидите платформу, на которой сидит утка с кинжалом, будьте внимательны, не обращайте внимания на яйца-парашюты. Подпрыгните, пристрелите утку, а затем перескочите на платформу слева, возьмите Arrow Gas, спрыгните на пол, продвигайтесь направо. По другую сторону ямы увидите еще одну утку с кинжалом, расправьтесь в с ней, а затем смело прыгайте через яму. Взберитесь по лестнице, прикончите еще одну такую же утку наверху и увидите на карнизе справа Heavy Gas. Не обращайте пока на него внимания, а лучше отыщите узкий проход внизу, там же находится Hammer eggduck. Спрыгните налево, расстреляйте этого врага, затем пройдите направо и быстренько прикончите еще одного Hammer eggduck, а заодно и аллигатора. Снова пройдите направо, пока не увидите на стене дополнительную жизнь и еще одну чуть ниже. Возьмите ту, которая внизу, и приготовьте arrow gas. Прыгните на движущуюся платформу справа, и когда приблизитесь к стене, выпустите в нее стрелу, подпрыгните, карабкайтесь вверх, постарайтесь не напороться на шипы справа, затем быстренько подпрыгните, уцепитесь за стрелу и поднимайтесь на платформу. Когда платформа начнет возвращаться направо, быстро подпрыгните вверх (вправо), хватайте золотой слиток, а затем свалитесь на нижнюю сторону движущейся платформы, где нужно будет уцепиться руками и, когда она минует острые шипы, прыжком забраться наверх, а затем, наконец, добраться до "верхней" дополнительной жизни.

Теперь продвигайтесь обратно через узкий проход, сверните налево, "свалитесь" на следующий экран. В комнате совершенно темно, но контуры комнаты все-таки видно, а заодно и глаза врагов. Продвигайтесь направо, прыгните к карнизу и выстрелите в летающего червя. Затем подпрыгните и ухватитесь за выключатель света, который увидите впереди. Напротив ямы валяются банановая кожура и пара червей. Спрыгните рядом с банановой кожурой, немедленно открывайте огонь, прикончите врагов, а затем продвигайтесь направо, пока не увидите два карниза, ведущих наверх. Подпрыгните, пристрелите парочку червей наверху, затем вскарабкайтесь на карниз, подпрыгните, уцепитесь за выключатель, чтобы включить свет, и расстреляйте червя на верхней платформе.

Прыгайте вниз, быстренько пристрелите червя, как только приземлитесь. Вскарабкайтесь на следующий выключатель, расстреляйте еще одного червя, прыгните на выключатель, а затем прикончите firebug на верхнем карнизе. Прыгайте через острые шипы, расстреляйте еще одного червя, воспользуйтесь выключателем, перескочите через яму, пристрелите червяка, продвигайтесь направо, разделайтесь еще с парой червей, которые появятся на лестницах. Используйте выключатель, который увидите впереди, но не стоит хватать lightnung gas, лучше расстреляйте firebug, спрыгните на следующий экран направо, продвигайтесь вниз по проходу слева, затем сверните направо и увидите нескольких hammer eggmen на потолке. Пробегите под ними, расстреляйте аллигаторов, затем подпрыгните на высокую платформу, расстреляйте hammer eggmen, как только они появятся. Справа увидите кенгуру. Спрыгните вниз и удерживайтесь на нижней части платформы, откройте огонь, а затем быстренько запрыгните вверх и повторяйте эти маневры, пока не одержите победу. Затем прыгайте к платформам справа, расстреляйте аллигатора, возьмите Large Gas Can в трещине внизу и затем перескочите на верхний уровень. Внимательно следите за аллигатором, пройдите направо, воспользуйтесь движущейся платформой, затем спрыгните влево, добудьте дополнительную жизнь, а затем снова запрыгните вверх на движущуюся платформу, расстреляйте кенгуру справа, но алмаз внизу хватать не следует. Выстрелите вверх в то место, где был кенгуру, и откроется вход на призовую стадию. По ее завершении вернетесь на уровень

Тут же пройдите чуть назад вправо в зону, где обнаружили вход на призовую стадию. Запрыгните на движущуюся платформу справа, дождитесь когда она проедет над острыми шипами внизу, спрыгните, но постарайтесь уцепиться руками за нижний край платформы. Когда минуете шипы наверху (а именно для этого выполнялся маневр), быстренько запрыгните обратно на платформу, а с нее на "твердую почву". Заберитесь на движущуюся платформу справа и дальше будьте очень внимательны и осторожны, поскольку нужно быстро запрыгнуть на платформу, а затем спрыгнуть вниз, повиснуть на руках, чтобы увернуться от шипов. Затем снова подпрыгнуть наверх, подпрыгнуть и уцепиться за следующую платформу. Снова спрыгнуть и ухватиться за нижнюю часть, миновать шипы, запрыгнуть вверх и затем спрыгнуть вниз и таким образом миновать опасные шипы. После таких сложных маневров, спрыгните на следующую платформу, затем перескочите на верхнюю часть следующей платформы и тут же спрыгните вниз и уцепитесь руками за нижний край последней платформы.. Оставайтесь в этой позиции и отпустите руки только тогда, когда плафторма врежется в стену. Приземлившись, расстреляйте аллигатора, перескочите через яму, запрыгните на трубу, а затем поднимайтесь наверх, потом к аптечке первой помощи. Продолжайте дальше прыгать по узким платформам, пока не окажетесь в комнате босса.

Босс Liquidator.

Ликвидатор может превращаться в лужу воды, которая перемещается по комнате, а когда снова приобрет свою нормальную форму, он тут же затрубит в рог и вызовет рыбу, которая вылезет из воды и бросится на вас. Увернитесь от это рыбьей атаки и преследуйте его по всей комнате. Как только босс обретет свою изначальную форму, выпустите в него пару стрел. Шести будет достаточно, чтобы с этим мерзавцем расправиться.

— Уровень Tower.

На старте уровня прыгайте вверх на переходе, чтобы не свалиться в яму. Затем спрыгните на землю. Как только минуете яму, расстреляйте Basketball Kangaroo, запрыгните вверх к рычагу, чтобы опустить кольцо на цепи. Прыгайте к кольцу и, уцепившись за него, катитесь наверх, пока не

сможете перескочить на верхний уровень. Здесь расстреляйте кенгуру, запрыгните в то место, где он находился; сверните налево, подпрыгните, выстрелите, и откроется вход на призовую стадию. Когда она завершится, вы снова начнете уровень сначала.

Доберитесь до того места, где попали на призовую стадию; повторно уничтожьте всех встреченных врагов и спускайтесь вниз на другую сторону. Пристрелите кенгуру, переберитесь по перекладинам вверх направо и, когда окажетесь наверху, увидите пса-робота (rtobot dog). Подпрыгните, пристрелите его, а затем запрыгните на следующую перекладину и расстреляйте еще одного пса-робота. Снова подпрыгните вверх, расстреляйте дверного пса-робота, затем прыгайте вверх к фонарям. Запрыгнув на камнях на фонарь, перескочите на карниз наверху, пристрелите кенгуру и продолжайте двигаться вверх. Прикончите еще одного кенгуру, и дальше вам предстоит сделать выбор. Lightnini находится справа, а arrow справа. Как обычно, сделайте выбор в пользу стрел (arrow) и продолжите подъем, а когда окажетесь наверху, расстреляйте кенгуру и выберите перекладину, по которой будете взбираться дальше. Лучше выбрать левую. Доберетесь до аптечки первой помощи, а затем расстреляйте кенгуру наверху и продолжайте подъем. Перескочите на движущуюся платформу, возьмите большую канистру (large gas can) справа, перескочите в дверь на следующую движущуюся платформу, а затем дальше наверх к перекладине. Пройдите направо, прыгните к рычагу, ухватитесь за кольцо, перескочите к следующему рычагу, поднимитесь вверх к следующему кольцу и, наконец, запрыгните вверх и добудете дополнительную жизнь. Ниже находится пес-робот и кенгуру. Спрыгните в тот момент, когда пес окажется слева, разделайтесь с ним, а затем прострелите и кенгуру. Прыгайте на верхний уровень, пристрелите еще одного кенгуру, а затем прыгайте к рычагу. Прыжок этот очень сложный, но вам нужно допрыгнуть до кольца, а затем на более высокий уровень. Если понадобится, используйте arrow gas, чтобы вскарабкаться на стену. Спрыгните с другой стороны, расстреляйте кенгуру, поднимитесь по лестнице, наверху пристрелите еще одного кенгуру и идите на следующий экран. Прикончите Эггмана слева, падайте вниз, расстреляйте еще одного справа, продвигайтесь дальше направо, пока не увидите Эггмана, расхаживающего по какой-то огороженной территории.

Запрыгните на перекладину как раз над ним, возьмите два алмаза и спрыгните вправо, чтобы увернуться от его атак. Пройдите направо, прыгните на выключатель, а затем на перекладину. Кстати, наверху увидите еще одного Эггмана. Подпрыгните, пристрелите его, затем перескочите влево на следующую перекладину и пристрелите еще одного Эггмана. Возьмите большую канистру large gas can слева, если необходимо; перескочите на следующую перекладину, расстреляйте черепаху, затем подпрыгните, уцепитесь за перекладину и выстрелите влево, откроется вход на призовую стадию. После ее завершения вы стартуете в том же самом месте, где находились два Эггмана. Снова прикончите их, разберитесь с черепахой, запрыгните на перекладину слева, а дальше на еще более длинную перекладину наверху, прикончите очередную черепаху и справа увидите фонарь. Прыгните на него, затем перескочите на два фонаря вверх, доберитесь до длинной перекладины, на которой обнаружите черепаху. Врежьте ей как следует, запрыгните еще по двум фонарям, чтобы оказаться на верхней динной перекладине. Пристрелите Эггмана, запрыгните вверх направо к очередной перекладине и увидите выключатели перед собой, а также аптечку первой помощи и дополнительную жизнь справа. Используйте Arrow gas, чтобы забраться в трещину, в которой находятся нужные предметы, а затем вскарабкайтесь

по перекладинам наверх и там обнаружите золотой слиток, а справа черепаху. Черепаху пристрелите, золото возьмите, вскарабкайтесь по выключателю все выше и выше и, когда окажетесь на самом верху, подпрыгните, расстреляйте Эггмана, перейдите на правую часть платформы и увидите справа черепаху, а выключатель как раз внизу. Кстати, справа от черепахи найдете аптечку первой помощи, так что возьмите ее, если здоровье пошатнулось, поскольку предстоит схватка с боссом. Ну, а если здоровье в порядке, спрыгните к выключателю и отправляйтесь на встречу с боосм.

Босс Moliarty.

В комнате босса увидите наверху перекладину, а на ней две "машины", еще одна машина на полу. Мигающий огонек на машине указывает, что она сломана, и босс Молиарти тут же начнет ее ремонтировать. Ну а когда машина работает, то атакует световыми лучами. Когда находитесь на одном уровне с боссом, будьте осторожны, он может швырнуть в вас гаечным ключом. В самом начале схватки спрыгните на пол, поскольку нижняя машина, стоящая на полу, уже не работает в самом начале схватки, так что спрыгните к ней и для начала выпустите три струи. Затем, когда босс будет "заряжаться", перескочите через него, запрыгните на самый верхний уровень, следуйте за боссом и постарайтесь всадить в него хотя бы еще парочку стрел, но не забывайте уворачиваться от ответного огня. Затем спрыгните на пол, всадите в него еще одну стрелу, и победа за вами.

— Уровень Warehouse.

На старте пристрелите Эггмана по ту строну ямы, а затем перескочите через эту яму и далее прыгайте по узким платформам вперед. Когда переберетесь по ним на другую сторону, расстреляйте Эггамана и летучую мышь, свисающую с перекладины. Эггман наверху свалится в яму через несколько секунд, пристелите летучую мышь на крюке и летучую мышь справа, запрыгните вверх, чтобы уцепиться за крюк, и дальше поднимайтесь на перекладину слева, подпрыгните, выстрелите влево, и откроется вход на призовую стадию. Как только завершите ее, вернетесь обратно к тому месту, от которого прыгали на крюки.

Вновь повторите этот маневр и войдите в складское помещение. Запрыгните на блок и катите на нем. Таким образом увернетесь от острых шипов, а когда минуете яму, спрыгните и попадете на следующий экран. Слева найдете Heavy Gas, но брать его не следует. Езжайте по платформам вниз к фонарям; прыгая по ним, пробирайтесь дальше, заскочите на платформу в конце, а с нее на землю. Победите genie, запрыгните вверх на платформу, прикончите еще одного, сверните направо, свалитесь вниз, расстреляйте крысу, а затем запрыгните на возвышенность справа. Расстреляйте еще одну крысу, перескочите на платформу наверху, пристрелите genie, затем бегите до конца платформы, подпрыгните вверх, чтобы перескочить на следующую платформу, где найдете аптечку первой помощи. Прыгайте вправо, пристрелите genie, соскочите в трещину внизу, где найдете gas и золотой слиток (Gold Bar). Дождитесь, когда справа приблизится платформа, спрыгните на нее, быстро подпрыгните веверх, чтобы сцапать канистру gas canister, затем спрыгните вправо, расстреляйте крысу и двигайтесь дальше направо, остерегайтесь magic carpets. Перепрыгните через небольшой холл, расстреляйте крысу, будьте внимательны, так как magic carpets могут атаковать в любую минуту. Справа увидите блок, запрыгните на него и катитесь почти до самого конца, затем спрыгните и выстрелите. Откроется вход на призовую стадию, а по ее завершении вы снова начнете свое путешествие возле блока.

Снова прокатитесь на этом блоке до конца, спрыгните вниз к следующему блоку, прокатитесь на нем, спрыгните, когда окажетесь над аптечкой первой помощи; возьмите

ее и продвигайтесь дальше мимо очередного блока наверху. Запрыгните на высокую платформу, а затем мощным прыжком попытайтесь допрыгнуть до блока. Прыжок очень трудный, вряд ли с первой попытки получится, так что придется потренироваться и, когда наконец справитесь, катитесь на этом блоке до платформы, висящей в воздухе; прикончите genie, соберите алмазы, продвигайтесь направо, расстреляйте магические ковры (magic carpets), которые окажутся на вашем пути. Возьмите дополнительную жизнь, запрыгните в верхний проход, расстреляйте еще один магический ковер, перескочите на платформу и окажетесь возле нескольких фонарей. Карабкайтесь по ним и, когда окажетесь на платформе, расстреляйте genie, перескочите на следующую платформу, расстреляйте несколько магических ковров, перескочите на последнюю платформу, расстреляйте еще один магический ковер наверху и продвигайтесь направо. Пристрелите крысу, а в конце подойдите как можно ближе к краю платформы, и тогда магические ковры не смогут нанести вам повреждений. После того, как оба пролетят мимо, подпрыгните вверх, уцепитесь за крюки и доберитесь до аптечки первой помощи, если она вам нужна, а затем спрыгните на пол и отправляйтесь в комнату босса.

Босс Megavolt.

В этой комнате увидите две платформы по одной с каждой стороны, а также два фонаря в центре комнаты и яркую искру, которая движется назад и вперед по полу. Прыгайте сами назад и вперед по платформам, используя при необходимости фонари. Мегавольт обязательно запрыгнет на платформы и попытается поразить вас этими искрами. Если он выстрелит прямо вверх, будьте осторожны, поскольку искра отразится и обрушится на вас сверху. Используйте arrow gas, чтобы расстрелять его, когда он находится на одном с вами уровне. А когда он прыгнет на верхнюю платформу, можете выстрелить вслед, а также когда он приземлится на платформу. Кстати, можно атаковать и когда он спрыгнет с платформы на пол. Шести точных стрел будет достаточно для победы.

— Уровень Forest.

Продвигайтесь направо, прыгните, расстреляйте растение, пробегите под следующим растением, прикончите двух бульдогов, продвигайтесь направо, уничтожьте очередное растение, спрыгните вниз, расстреляйте бульдога, прыгните через лиану, уничтожьте еще одно растение, спрыгните вниз, расстреляйте будьдога, затем прыгайте по лианам, расстреливая птиц по пути, а в конце спрыгните вниз и найдете алмаз. Снова запрыгните на самую верхнюю лиану, с нее перескочите на фонарь, а затем поверните налево, прыгните и выстрелите, обнаружите вход на призовую стадию. По ее завершении снова стартуете в начале уровня.

Продвигайтесь обратно к тому месту, где был вход на призовую стадию; перескочите на следующую лиану, расстреляйте птиц, затем выстрелом уничтожьтке растение в самом конце, спрыгните на землю, пристрелите бульдога, а затем мощным броском проскочите под растениями, одновременно приглядывая за птицами. Заберитесь в пещеру, прыгайте по бревнам и прочным платформам, затем воспользуйтесь верхней дорогой и найдете слиток золота. Пройдите направо от находки, спрыгните на твердую землю и обнаружите аптечку первой помощи под водопадом, хватайте ее и прыгайте на следующий экран. Расстреляйте летучую мышь, затем спрыгните слева (постарайтесь не попасть в водопад), расстреляйте летучую мышь справа и пройдите сквозь "стенку" в водопаде справа. Прыгайте по фонарям, будьте очень осторожны, чтобы вас не сбили летучие мыши; отыщите дополнительную жизнь и продолжайте свои прыжки. Не пропустите слиток золота, а затем прыгайте назад налево к самому верхнему фонарю. Подпрыгните, выстрелите вправо, и откроется

вход на призовую стадию. По ее завершении ваше приключение начнется от бревен. Продвигайтесь до того места, где вы свалились на экран с летучими мышами, и на этот раз падайте в водопад слева. Продвигайтесь направо, расстреляйте бронированную мышь и толстых "цыплят", вскарабкайтесь по лиане налево, возьмите аптечку первой помощи, затем доберитесь до высокой лианы на противоположной стороне экрана. Прыгайте через врагов и, когда окажетесь выше фонаря, спрыгните на него и продвигайтесь направо, где вас поджидает босс.

Босс Bushroot.

Босс прыгает по экрану вверх и вниз, цепляясь за лианы, а когда вы поразите его точным выстрелом, он подпрыгнет к самой верхней лиане и из одного из деревьев вырастет здоровенная рука, которая начнет швырять в вас яблоки. Старайтесь держаться внизу, поджидайте босса и, когда он приземлится, пронзите его стрелой, а когда появится рука, бегите в дальний от нее угол, там вам опасность не угрожает. Пронзите его шестью стрелами и можете попрощаться.

— Уровень F.O.W.L. Floating Fortress.

Пройдите направо, расстреляйте cannon dog, спрыгните вниз, прикончите слизняка, запрыгните на перекладину и расстреляйте еще одного пса cannon dog. Кстати, здесь найдете Lightning gas и arrow gas. Возьмите arrow gas, если это необходимо, и спрыгните обратно вниз. Расстреляйте утку с кинжалом dagger duck, слизняка (slug) и cannon dog справа, затем запрыгните на следующую перекладину, расстреляйте cannon dog слева, прыгните через heavy gas, возьмите дополнительную жизнь, спрыгните вниз и продвигайтесь направо. Расстреляйте слизняка и пару псов, а затем утку с кинжалом на верхней платформе. Прыгайте на платформу, а затем подпрыгните и выстрелите вправо, откроется вход на призовую стадию, а по завершении ее вернетесь к самому началу этого уровня.

Когда подойдете к двум уткам с кинжалами, на этот раз спрыгните вниз и расстреляйте нижнюю, затем покиньте экран, сцапайте веревку, спрыгните с нее влево и продвигайтесь в этом направлении. Затем уцепитесь за следующую веревку, спрыгните с нее, подпрыгните вверх, выстрелите влево, и откроется вход на следующую призовую стадию. Затем вам предстоит расстрелять парочку jousters, двух бронированных мышей (armored mice и толстых цыплят справа. Подпрыгните, уцепитесь за рычаг, быстренько спрыгните вниз, уцепитесь за платформу, которая выдвинется из стены, и карабкайтесь на верхний уровень. Расстреляйте жирных цыплят, ухватитесь за следующий рычаг, спрыгните на очередную плстформу, а оттуда в узкий проход. Расстреляйте жирного цыпленка, прыгайте дальше в узкий проход, пристрелите еще одного жирного цыпленка, снова прыгайте, цепляясь за крюки, до очередного рычага. Спрыгните вниз, но так, чтобы не напороться на шипы на платформе, а оттуда перескочите на следующий экран. Вцепитесь в веревку, перемахните на ней налево, отпустите веревку, спрыгните вниз и продвигайтесь направо. Разделайтесь с терминатором, идите дальше направо, расстреляйте barrel dog, прыгните чуть дальше, сразите следующего терминатора и еще одного пса barrel dog, а затем очередного терминатора. Подпрыгните, уцепитесь за крюк наверху, прикончите еще одного терминатора, а затем запрыгните чкерез него на верхний уровень, когда он превратится в киборга. Продвигайтесь направо, прыгните, уцепитесь за следующий крюк и увидите терминатора внизу. Прыгните вниз так, чтобы не угодить под его атаки. Цепляйтесь за крюк, и когда он превратится в киборга, то свалится вниз в огненную яму, а вы продолжайте прыгать направо по крюкам, а в конце спрыгните вниз, пристрелите терминатора, затем перескочите на следующий крюк и поднимайтесь наверх к самой верхней платформе.

Расстреляйте barrel dog, затем свалитесь

вниз, возьмите две канистры gas canisters и аптечку первой помощи. Запрыгните вверх на перекладину, подпрыгните, пристрелите терминатора, а затем прыгайте по верхним перекладинам. По пути прикончите еще парочку терминаторов, возьмите канистру gas canisters и дополнительную жизнь, затем спрыгните вниз, поразите стрелой терминатора (желательно одним точным выстрелом) и отправляйтесь на финальную схватку с боссом.

Босс Steelbeak.

Босс Стилбек сидит в хорошо обороняемой комнате в верхнем правом углу, на стенах три крюка, и два яйца летают в воздухе, пытаясь атаковать вас. Доберитесь до верхнего левого крюка и атакуйте босса точными выстрелами. Одновременно нельзя забывать и про яйца, их нужно также сбить, как только они в очередной раз появятся на экране. В какой-то момент босс удерет из комнаты, спустится вниз и начнет бегать назад и вперед, хватая сейфовые двери и швыряя их в вас. Запрыгивайте вверх на крюки, чтобы увернуться от этих варварских атак и старайтесь сразить его стрелами. Шести точных попаданий будет достаточно, и Darkwing в очередной раз спасет мир от кошмарной организации F.O.W.L. Примите наши поздравления!

DASH GALAXY IN THE ALIEN ASYLUM

**** Выбор уровня.***

На титульном экране нажмите и удерживайте **UP/LEFT + A + B** и нажмите **Select**. Нажмите **UP** или **DOWN**, чтобы выбрать номер уровня. Нажмите **Start**, чтобы начать игровое действие.

DAY DREAMIN' DAVEY

**** Уровень 11.***

Введите пароль **MBTLN**.

DEADLY TOWERS

**** Бой с Rubas.***

Введите пароль **EF1KDK.KTX**

**** Дополнительные предметы.***

Введите пароль **FE1K10.TDK**

**** Супер пароли.***

Преднамеренно умрите немедленно после начала новой игры. Замените первые две буквы показанного пароля с "**EF**" на "**FE**", затем заново введите переделанный пароль. Ваш герой будет иметь 102 "ударных" очка, когда игра возобновится.

Введите пароль **FEZN3I6P.Q**, чтобы получить 222 "ударных" очка (hit points), всю защиту и 6 из 7 Bells.

DEFENDER 2

**** Лазерные лучи.***

Чтобы стрелять лазерными лучами, нажмите **A**.

**** Получить бомбы Smart Bomb.***

Чтобы получить Smart Bomb, нажмите **B**. ***Обратите внимание! Количество этих бомб ограничено.***

DEMON SWORD

**** Воспользоваться паролями.***

В момент смены экрана окончания игры на титульный экран нажмите и удерживайте **DOWN** и нажмите **B, A, B, A**. Чтобы получить доступ на экран паролей, нажмите на титульном экране **UP, A, B, A, B**. Затем нажмите **A** или **B**, чтобы ввести пароль.

**** Уровень 4.***

Введите пароль **GDZ+QT QHA ?KI HGH IE**

DESERT COMMANDER

**** Выбрать музыку.***

Нажмите **Select**, чтобы вызвать экран "Battle Statistics". Теперь новая фоновая музыка может быть выбрана для каждого игрока.

DESTINATION EARTHSTAR

**** Проскочить уровень.***

Во время игрового действия нажмите и удерживайте **DOWN + Select** и нажмите **B**(x3), **A** на контроллере 2. Отпустите кнопку **DOWN**, затем нажмите **Start + RIGHT** на контроллере 2.

Кроме того, когда играете на этапе "Star Stage", все повреждения будут восстановлены, а если играете на этапе "Base Stage," будут доступны все 9 судов.

DICK TRACY

*** Пароли уровней.**

2 207-119-060
3 164-003-201
4 036-224-136
5 007-215-047

DIG DUG

*** Выбор уровня.**

Дождитесь пока титульный экран перестанет двигаться, затем введите **A + Select + Start**.

DIG DUG 2: TROUBLE IN PARADISE

*** Выбор уровня.**

Нажмите и удерживайте **Select + A + Start**.

*** Продолжить игру.**

Нажмите **RIGHT** после потери своей последней жизни, чтобы начать игру на последнем сыгранном уровне.

DIRTY HARRY

*** Непобедимость.**

Введите пароль **CLYDE**

*** Уровень 3.**

Введите пароль **BIRD**

*** Поговорить с людьми на улице.**

Чтобы контактировать с людьми на улицах Сан-Франциско, Гарри должен выставить себя дураком. Приблизитесь к человеку, а затем неоднократно подскочите вверх и вниз.

DOKI DOKI YUENCHI

*** Пароли уровней.**

2 **BLNK**	3 **MMC!**	4 **PHXY**
5 **GTRS**	6 **BCHK**	7 **HSVX**
8 **VZLJ**	9 **FMWS**	10 **QPGL**
11 **MZS**		

DONKEY KONG

Надо сказать, что игры серии Donkey Kong настолько знаменитые, что каждый должен ознакомиться в этой игрой. Совсем необязательно успешно завершить ее. Это, кстати, удается далеко не всем, особенно, если относиться к этой игре снисходительно, но классика есть классика и знать ее совсем неплохо.



Итак вы играете роль Марио. Если вы не слышали, кто это такой, то непонятно где вы были последние лет 20. В один прекрасный день прекрасная обезъяна, которую звали Donkey Kong решила похитить подружку Марио. Захватив ее, забралась на самый верх самого высокого небоскреба. Вообще, устроила кругом настоящий хаос и кошмар: швыряется бочками, безобразничает и ведет себя, как слон в посудной лавке. А Марио – настоящий герой, он не боится огромной обезьяны и решается забраться на это здание и освободить свою девушку, но сделать это довольно трудно, поскольку обезьяна, конечно, не сидит и не ждет, когда наш герой доберется до нее и устроит всевозможные пакости.

*** Управление.**

Кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad – движение вправо и влево.

Кнопки **UP** и **DOWN** на D-pad – позволяет взбираться и спускаться по лестницам.

Кнопка **A** – прыжок.

Кнопка **B** и кнопка Select не используются.

Кнопка **Start** – пауза.

Играя за Марио, вам в основном нужно освоить прыжки, покольку это один из важнейших элементов игры: нужно будет прыгать через бочки и огромные ямы. В общем, без этого успешно игру не закончить. Если вам прихо-

дилось играть в какие-нибудь "прыжковые" платформеры, то вы запросто освоите это искусство. Просто нужно нажать кнопку **A**, и тогда Марио взлетит в воздух, а если вы удерживаете кнопку **LEFT** или **RIGHT** и нажимаете кнопку **A**, то он соответственно полетит в нужном направлении. Понятно, что на такой огромный небоскреб можно забраться только по лестницам, и по каждой лестнице, которую здесь встретите, вам нужно будет или подняться наверх или спуститься вниз, а для этого достаточно подойти к лестнице, встать у ее основания, нажать кнопку **UP**, если хотите подняться наверх; или кнопку **DOWN**, если хотите спуститься вниз. Конечно, в этом случае нужно встать у верхнего конца лестницы.

* Враги.

В игре очень много врагов. Они поджидают вас буквально за каждым поворотом и, естественно, мечтают уничтожить вас. Непонятно, правда, почему они выступают на стороне Donkey Kong. Так или иначе, так сложилась жизнь, и вы безусловно погибнете, если проявите неосмотрительную храбрость. Держитесь от врагов подальше, хотя, конечно, когда найдете Молот (hammer), потрясающее оружие, то можете колотить им всех противников безжалостно и беспощадно, и если врежете как следует ему, то он тут же и погибнет, а вы получите целую кучу очков.

— Donkey Kong.

Огромная человекообразная обезьяна. Все время ревет и молотит по своей груди, как по барабану. Встречается на каждом уровне. В основном, швыряется бочками и какими-то подкидными досками типа трамплина на первом и втором уровнях, а на третьем уровне он этим уже не занимается, и если сцапает вас, то вы безусловно погибнете.

— Barrel.

Маленькие катящиеся предметы, напоминающие бочки. Появляются лишь на первом уровне. Именно их и швыряет в вас Donkey Kong, и если они накатятся на вас, то неприятностей явно не избежать. Через них можно перепрыгивать или уничтожать ударами своего молота. Кстати, они могут запросто скатываться и по лестнице, так что будьте внимательны.

— Flamer.

Это горящий шар с глазами. Этих врагов встретите на первом и втором уровнях. Уничтожить их, к сожалению, нельзя, поскольку это совершенно невозможно; врезать по ним вашим молотом, да и перепрыгнуть нельзя тоже, так что будьте внимательны, постарайтесь увернуться заранее.

— Springboard.

Это подкидная доска, или что-то в этом роде. Увидите на втором уровне. Donkey Kong швыряется ими прямо в вас, они скачут на первый взгляд совершенно случайным образом, но если присмотреться, то выснится общая картина их "поведения", и тогда вы запросто сможете увернуться от них, поскольку уничтожить их нельзя.

— Fiery Fish.

Оранжеко-желтое вещество, рыбу напоминающее мало. Появляется на третьем уровне. Враги серьезные. Можно попытаться уничтожить их своим молотом, чтобы заработать очки, и таким образом избавиться от опасностей, а вот перепрыгнуть их, к сожалению, нельзя.

— Oil Barrel.

Бочки с горючим. Эти бочки с надписью "Oil" появятся на первом уровне. Врагами мы их называем только потому, что они способны вас запросто уничтожить. Если запрыгните на них, то тут им и конец. И учтите, что первые две бочки, которые врежутся прямо в бочку с горючим, автоматически превращаются в горящие бочки, т.е. Flamers.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1.

На этом уровне 6 этажей, разделенных лестницей. Главное, это вскарабкаться на самый верх, чтобы добраться до Donkey Kong. Четыре лестницы сломаны, но есть еще 10, вот ими можете и пользоваться. Donkey Kong стоит на самом верху и швыря-

ется бочками, те катятся вниз, падая вам на голову с лестниц или с обрывов. По пути можете найти два молота, один на третьем, а второй на пятом этаже.

Враги: Катящиеся бочки, Flamers, бочка с горючим и Donkey Kong.

Получите 100 очков, перескочив через каждую бочку, и 500 очков, если сумеете уничтожить бочку ударом молота. Если уложитесь в лимит времени, то получите приз 5000 очков минус 100 очков за каждую перерасходованную секунду.

Первые две бочки, которые скатятся вниз, врежутся в бочку с горючим (Oil Barrel) и превратятся в Flamers, т.е. в горящие бочки. Они будут носиться по первым двум этажам, при этом каким-то образом вкатываться вверх по лестниуам и скатываться. Непонятно, вообще говоря, видимо физические законы на них не распространяются. Но вот на третьем этаже они никогда не появятся.

Будьте осторожны, внимательно следите за бочкой с горючим. Если подойдете к ней, это нестрашно, а вот если запрыгнете на нее, то безусловно погибнете.

Всегда бегите как можно быстрее. Это не только поможет вам увернуться от бочек, но, что не менее важно, получите дополнительные очки за отличное время, которое покажете на финише. Взбираясь по лестницам, обязательно убедитесь, что на следующем этаже нет поблизости бочек, в противном случае вас подстерегает серьезная опасность. Не стоит сидеть на лестнице и ждать, когда на голову свалится бочка, поскольку в этом случае вы практически совершенно беззащитны.

Иногда Donkey Kong швырнет бочку таким образом, что она пролетит через все здание и грохнется на землю. Эти бочки очень опасны, берегитесь.

Когда прыгните через бочки, убедитесь, что бежите навстречу к бочке на полной скорости, нажмите в соответствеующий момент кнопку **A**, т.е. когда бочка окажется буквально в нескольких сантиметрах от вас, а вот если такой прыжок совершите с места, а не с разбега, то почти наверняка погибнете.

Старайтесь при каждой возможности отыскать молот. Получите за это не только коекакие очки, но когда приобретете сноровку, сможете уничтожать большинство бочек, а следовательно заработать огромные очки.

Вооружившись молотом, встаньте в каком-нибудь месте, где вы сможете одновременно уничтожать бочки, которые катятся прямо на вас; а также бочки, которые валятся с верхнего этажа.

Если хотите рискнуть, встаньте прямо под молотом, повернитесь лицом налево, дождитесь, когда бочка приблизится, вот тогда хватайте молот и уничтожьте эту бочку. Эта техника позволит вам уничтожить значительно больше бочек и прочих врагов, используя один и тот же молот. Вы просто сможете дольше его использовать.

Чтобы завершить уровень, взберитесь наверх по последней лестнице, прослушайте победную мелодию. Donkey Kong сцапает вашу подружку и снова удерет.

— Уровень 2.

На первый взгляд уровень чрезвычайно сложный, но на самом деле это не так. Если будете действовать внимательно и осторожно, то особых проблем не будет. На этом уровне есть два небольших лифта с платформочками, которые двигаются вверх с постоянной скоростью. Стартовая позиция находится слева, ниже двух небольших платформ и зонтиков (Umbrella). Вы можете их сцапать, если хотите получить дополнительные очки. Первый лифт находится слева, и когда воспользуетесь им, увидите две платформы, которые соединяются лестницей, а также Flamers. Второй лифт находится слева от этого места, далее последует несколько платформ и несколько лестниц, идущих наверх. Здесь вас подстерегает еще один Flamer, а также ведерко (Bucket), которое можете схватить, получите

дополнительные очки. Donkey Kong поджидает вас в самой верхней части уровня и швыряется подкидными досками.

Враги: Подкидные доски Springboards, горящие бочки Flamers и Donkey Kong.

Если сумеете добыть зонтик и ведерко, то получите по 800 очков за каждую удачу. Если уложитесь в лимит времени, получите 5000 очков, а если нет, то минус 100 очков за каждую израсходованную секунду.

Как вы уже догадались, очень важно на этом уровне добыть зонтик (Umbrella) и ведерко (Bucket), получите по 800 очков за каждую находку.

Когда будете ожидать первого лифта, убедитесь, что Flamer находится на нижней платформе, в противном случае можете погибнуть.

Если будете находится в лифте слишком долго, платформа поднимется на самый верх, и вы погибнете.

На первый взгляд такое впечатление, что у нижнего этажа есть все-таки пол, но прыгать вниз, тем более падать, ни в коем случае нельзя, смерть неизбежна.

Когда запрыгиваете, не выскакивайте из лифтов, дождитесь, пока лифтовая платформа окажется практически на одном уровне с вами, может быть чуть-чуть выше, и в этом случае выполняйте прыжок.

Если хотите сэкономить время, то можете прыгнуть напрямую из второго лифта прямо на верхнюю платформу, а вовсе не ждать, когда она спустится вниз.

От Flamer слева довольно легко увернуться. Дождитесь, когда она скатится с плавтформы, на которую вам нужно запрыгнуть, и тут же как можно быстрее прыгайте на нее, и опасности никакой не будет.

Подкидные доски всегда падают приблизительно по одной и той же схеме, и как только она минует вас, все в порядке, можете больше о ней не думать.

Как только взберетесь по лестнице на верхнюю платформу, дождитесь, когда очередная подкидная доска пролетит мимо, не торопитесь, затем бегите к последней лестнице, поднимитесь по ней наверх. Если будете действовать достаточно быстро, то успеете подняться по лестнице прежде, чем появится очередная подкидная доска.

— *Уровень 3.*

И вот финальная схватка с Donkey Kong!

Donkey Kong стоит на верхней из четырех платформ, соединенных между собой лестницей. Вы начинаете на самой нижней платформе. Расселины между платформами заложены кирпичами. Кстати, на этом уровне есть три призовых предмета, которые необходимо отыскать. Это два зонтика и ведерко, а кроме того, еще два молота. Странная рыба на этом уровне вряд ли доставит вам удовольствие, но вы на это и не рассчитывали. Радует хотя бы то, что Donkey Kong ничем не швыряется.

Враги: Fiery Fish и Donkey Kong.

Получите 800 очков за каждый зонтик и ведерко, а также по 100 очков за каждый уничтоженный кирпич, заполняющий расселину между платформами; и еще 500 очков, если удастся уничтожить странную рыбу своим молотом.

И как обычно, если уложитись в лимит времени, получите 5000 очков, а если не уложитесь, то из этой суммы будет вычтено 100 очков за каждую перерасходованную секунду.

На этом уровне нужно выбить все 8 небольших кирпичей, которые заполняют расселины между платформами, чтобы эти платформы обрушились. И не забудьте, когда вы перебегаете через небольшой кирпич (это на самом деле скорее небольшая плита), он исчезнет, и на этом месте останется большое пространство, через которое при необходимости можно перепрыгнуть.

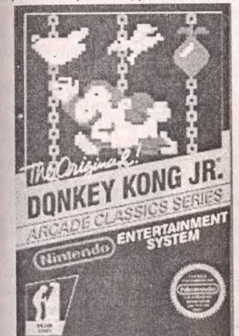
Обязательно хватайте оба зонтика и ведерко. Сколько очков получите вы уже знаете.

Не пытайтесь перепрыгнуть через странную рыбу, это сделать невозможно, и не при-

ближайтесь к Donkey Kong. Если тронете его, то тут же погибнете.

Как только схватите молот, и странная рыба по неосторожности окажется вблизи, врежьте ей своим молотом. Может быть повезет и прикончите ее, но сами охоты не устрайвайте, это пустая трата времени. Вообще, старайтесь держаться подальше от этой рыбы. Перепрыгнуть через нее нельзя, а она очень любит преследовать вас. Возможно, вы пришлись ей по вкусу. Если погибнете, то когда заново начнете этот уровень, все "кирпичи", снова окажутся на своем месте.

Как только сумеете выбить все кирпичи, платформа обрушится, и Donkey Kong рухнет вниз. Ваша подружка будет, наконец, освобождена, а вы завершите игру полной победой.



DONKEY KONG Jr.

Итак, у этой замечательной игры появилось продолжение. Действительно, Марио совершенно удовлетворен достигнутой победой. Он решает взять окончательные реванш у гигантской человекообразной обезьяны, посадить ее в клетку и держать там в заперти, как в зверинце, чтобы она уже никогда не смогла устраивать свои безобразия. Конечно, гнев его понятен. Но если раньше, спасая свою девушку, действия его были абсолютно справедливы, то теперь кое-кому может показаться, что Марио и сам становится беспредельщиком. И в тот момент, когда уже казалось, что Donkey Kong до конца своих дней будет жить в клетке, неожиданно появляется его сынок Donkey King Jr. Когда-то он был совсем небольшой обезьяной, совсем не такой крутой, как его огромный папаша, но в груди его билось очень храброе сердце, и он решил спасти своего отца от пожизненного заключения.

А Марио каким-то образом узнал о планах Джуниора и захватив клетку с огромным Donkey Kong, отправился в глубины джунглей и спрятал клетку в секретном убежище. Именно сюда и должен явится Джуниор со своей освободительной миссией.

**** Легкий ответ.***

Дождитесь математической задачки и собранные числа будут мигать.

**** Управление.***

Кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad – движение персонажа.

Кнопки **UP** и **DOWN** на D-pad – карабкаться вверх и спускаться, соответственно, вниз по лианам.

Кнопка **A** – прыжки.

Кнопка **B** и кнопка **Select** не функционируют.

Кнопка **Start** – пауза.

Движения Donkey Kong Jr. мало чем отличаются от дижений Марио. Правда, есть некоторые исключения. Джуниор, естественно, в основном прыгает. Но, кстати, высоко подпрыгнуть не может, и это явный недостаток. Кстати, вы можете использовать кнопки **LEFT** и **RIGHT**, направлять свои прыжки в нужное место и таким образом успешно перепрыгивать через врагов, разнообразеные ямы и препятствия.

Не стоит прыгать с выских утесов, поскольку вряд ли вам удастся в этом случае выжить. Мало того, не следует прыгать и с платформ, находящихся на достаточной высоте от точки приземления, это также опасно.

Совершенно новое явление в игре – лиа-

ны. Естественно, Джуниор обожает и умеет карабкаться по лианам. Ведь это же настоящая обезьяна и, собственно, половину игры только этим и занимается. Карабкаться по лианам очень легко. Надо прыгнуть на лиану, ухватиться за нее, а затем используя кнопки **UP** или **DOWN**, соответственно, вскарабкаться наверх и спуститься вниз.

Обратите внимание, что Джуниор очень медленно карабкается по одиночной лиане. Странно для обезьяны. Для того, чтобы взбираться наверх, необходимо ухватиться за две лианы сразу, что тоже довольно просто. Вначале узватитесь за одну диану, а затем нажмите кнопку **LEFT** или **RIGHT**, чтобы ухватиться за вторую, и когда держите в руках сразу две лианы, то и взбираетесь наверх намного легче и с большей скоростью.

Обратите внимание, что спускаться вниз по одной лиане значительно быстрее, чем подниматься наверх. Кстати, вы сразу же заметите, что Джуниор спускается вниз по двум лианам куда медленее, чем по одной. Так что когда поднимаетесь наверх, используете, если возможно, две лианы, а когда спускаетесь вниз, то используйте только одну.

Кроме того, естественно, в джунглях встретите очень много фруктов. Человекообразные обезьяны обожают фрукты и лопают их, как только обнаружат, а вот Джуниор почему-то нет, и если вы увидите какой-нибудь фрукт, растущий на лиане, дотроньтесь до него, он свалится вниз и убьет любого врага, на которого упадет. Кроме того, получите дополнительные очки просто за то, что дотронетесь до такого фрукта.

И наконец, на уровнях полно всяких врагов. Это и птицы и какие-то искры. Многие из них чрезвычайно опасны, можно погибнуть, так что будьте осторожны. Но прежде всего надо, конечно, знать, кто из них какую угрозу представляет.

* Враги.

— Red Chomper.

На самом деле, это просто красная пасть с острыми зубами и глазами. Появляется на первом и четвертом уровнях. Будет карабкаться вверх или вниз по лианам, преследовать на платформах, в общем, не отстанет.

А если появится возможность, врежьте ему каким-нибудь фруктом. Вот тут-то он сразу и отстанет раз и навсегда.

— Blue Chomper.

Практически не отличается от своего красного сородича, но только синего цвета. Появляются на первом уровне. Они более противные, чем красные. Ползают по лианам, но мозгами, к счастью, не отличаются.

— Brid.

Это синяя птица. Увидите ее на втором уровне. Марио как бы сам их выпускает на волю, и они пикируют вниз, а затем разворачиваются и летят через экран по прямой. Увернуться от них очень легко, но нужно быть просто наготове. Это вам не те сумасшедшие птицы из известного филима Хичкока.

— Egg.

Ну, в общем, небольщая такая штучка, напоминающая яйцо. Увидите на втором уровне. Когда птицы подлетают к определенной точке, они сбрасывают яйцо. Они падают вниз и, конечно же, прикончат вас, если подставите свою голову, но ротозеем быть не нужно.

— Orange Spark.

На самом деле, это ярко-оранжевый электрический шар, что-то вроде шаровой молнии. Ярко вспыхивает, разбрасывает электрические искры. Повстречаете на третьем уровне, они крутятся вокруг платформ приблизительно по одной и той же траетории. Однако, если присмотритесь, то уве́рнетсь запросто и заодно можете получить 100 очков, если успешно перепрыгните через них.

— Blue Spark.

Практически такие же шаровые молнии, только синего цвета. Обнаружите их на третьем уровне. Они двигаются по направлению к нижней части экрана, траектории практически легко узнаваемые, а если перепрыгните, то легко заработаете изрядные очки.

— Crow.

Как обычно, ворона, это большая черная птица со здоровенным клювом. Повстречаете на четвертом уровне. Их, вообще говоря, слишком много, и вороны ужасно противные. Они будут летать по экрану и как будто нарочно всегда оказываться на вашем пути.

* Список фруктов.

Общие замечания.

Каждый фрукт свалится на землю, когда вы дотронетесь до него, и на самом деле внешне они мало чем отличаются, несмотря на то, что должны быть совсем разными. Пожалуй, самый часто встречающиеся фрукты, это бананы. Узнать их довольно легко и явно они частенько бывают на вашем столе.

Apple (яблоко).

Ну такой большой, красивый фрукт. Правда непонятно, растут ли вообще яблоки в джунглях. Но это ведь не совсем обычные джунгли.

Pineapple Bunch.

На самом деле, вы находите не слишком много анансов. Всего-навсего два.

Возможно даже и не ананасы, а манго. Качество графики не вполне позволяет точно определить. Но поскольку манго не очень распространенный фрукт, и вряд ли вы его частенько видите на своем столе, то мы и будем называть эти фрукты ананасами.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1.

Многочисленные лианы и платформы находятся по пути к цели (т.е. на самый верх). Шесть лиан свисают с верхней платформы и еще две, которые вам пригодятся, когда будете забираться наверх. Кстати, есть еще одна лиана, соединяющая две платформы в левой части экрана. На одном уровне трудности два красных чомпера появятся на уровне с самого начала, и придется в дальнейшем пристрелить синих чомперов, используя волшебную палочку, а в варианте игры В здесь будет всего три красных чомпера.

Итак, враги: красные и синие чомперы.

Получите 400 очков за то, что сорвете фрукт и 800 очков за то, что ликвидируете врага сбитым фруктом.

Уложитесь в лимит времени – получите 5000 очков, ну а если не получится, то из этой суммы будет вычтено 5 очков за каждую просроченную секунду.

Фрукты: 2 раза по 2 ананаса (Pineapple Bunches), одно яблоко и одна связка бананов.

Синие чомперы, которых выпустит Марио, просто ринутся к вам навстречу, затем спустятся по лианам, свалятся на нижнюю часть экрана и исчезнут, а вот красные чомперы куда хитрее, они будут передвигаться в любом направлении и никогда не вывалятся с экрана.

На старте уровня подпрыгните вверх, уцепитесь за лиану, тут же зецепитесь за вторую и поднимайтесь наверх. Осерегайтесь синих чомперов, они будут спускаться по вашей лиане и могут погубить, если не проявите нужной осторожности.

Обратите внимание, что спускаться, держась за две лианы одновременно, значительно опаснее, поскольку естественно, вероятность того, что по одной из этих лиан будет пробираться враг, значительно больше. Легко заработаете 800 очков, если дождетесь, когда синий чомпер воспользуется правой лианой, а затем обрушите на него фрукт. Кстати, если дождетесь, когда красный чомпер спустится на нижнюю платформу, а затем перескочите на верхнюю платформу и оттуда на соседнюю лиану, то легко избежите с ним встречи.

Уцепившись за эту лиану, скользите на нижнюю платформу и окажетесь в полной безопасности. Прыжки между платформами очень простые, нужно быть только очень внимательным, чтобы не соскочить при разбеге.

Можно заработать довольно легко 400 очков, если сбивать бананы. При этом, когда точно рассчитаете время, можете сбить синего чомпера с лианы и таким образом можете заработать еще больше очков.

Взбираясь по самым дальним слева лианам, будьте осторожны, чомперы всегда попытаются атаковать вас на этих лианах.

Убедитесь, что на верхних платформах

нет ни красных, ни синих чомперов, когда соберетесь запрыгнуть на нее. В противном случае, можете получить серьезные неприятности. А когда окажетесь на этой платформе, бегите как можно быстрее, перебегите на последнюю лиану, вскарабкайтесь наверх и успешно завершите уровень.

— *Уровень 2.*

Стартуйте в нижней части экрана, где находятся три платформы, подкидная доска и еще одна движущаяся платформа, которая позволяет вам перемещаться между ними. В центре находится "машина", которая перемещает два шеста влево и вправо вдоль веревки. Кроме того, ниже веревки находится вторая движущаяся платформа. После того, как переберетесь по веревкам, используя эту машину. Вам нужно будет взобраться по нескольким лианам, чтобы оказаться наверху. При этом Марио выпустит стаи птиц, которые полетят по экрану в самых разных направлениях, но, правда, по прямой. Они будут сбрасывать яйца, спикировав в определенные местах, так что надо быть осторожным.

Враги: птицы и яйца, которые они сбрасывают.

Получите 400 очков за каждый сбитый фрукт и 800 очков за каждого врага, уничтоженного таким фруктом. Ну, а что касается лимита времени, то, как обычно, 5000 очков, а если не уложитесь, то минус 100 очков за каждую перерасходованную секунду.

Фрукты: один банан, одна пара ананасов и одно яблоко.

Подкидную доску поначалу использовать довольно сложно, но через некоторое время, потренировавшись, вы безусловно приспособитесь, но учтите, что не следует горячиться, а то прыгнете слишком далеко, промахнетесь мимо подкидной доски и получится мало того, что смешно, но еще и плоховато. Поэтому постарайтесь четко рассчитать свой прыжок, чтобы приземлиться точно на подкидную доску.

На первую движущуюся платформу легко как запрыгнуть, так и спрыгнуть с нее. Постарайтесь просто не промахнуться, вот и вся проблема.

Когда окажетесь на верхней платформе, дождитесь, когда перекладина приблизится к вам, но при этом поглядывайте по сторонам, чтобы птицы не обстреляли вас своими яйцами.

За первый движущийся шест ухватиться довольно трудно, поскольку нужно подпрыгнуть точно в определенный момент. Но при некотором опыте и этот вопрос решите.

Как только ухватитесь за первый шест, не отпускайте руки и, в конце концов, окажетесь как раз над движущейся платформой, а вот тут просто спрыгните вниз, и вы на месте. На этой движущейся платформе вы должны действовать очень точно. Необходимо запрыгнуть и ухватиться за второй движущийся шест, и когда вцепетесь в него, дождитесь, когда приблизитесь к лиане, затем сдвиньтесь чуть влево, ухватитесь за лиану, но при этом выпустите шест.

Как только подниметесь в верхнюю часть уровня, остерегайтесь птиц. Они могут летать в совершенно разных направлениях, постарайтесь не оказаться у них на пути.

И не стоит пытаться сбить птиц фруктом. Очков, конечно, за это получите много, но шансы на удачу невелики. Лучше сбивайте фрукты и зарабатывайте очки легко и непринужденно. Когда наконец заберетесь на верхнюю платформу, приготовьтесь перескочить через одну из птиц Марио, а затем прыгайте на лиану и доберетесь до финальной части уровня.

— *Уровень 3.*

На этом уровне четыре большие платформы, а также две лианы, которые соединяют их. Четыре оранжевых шаровых молнии (Orange Sparks) крутятся вокруг платформ, по одной у каждой. Марио, кроме того, выпустит еще и синие шаровые молнии, которые будут спускаться вниз от каждой платформы, пока не окажутся в нижней части экрана и не исчезнут.

Таким образом, враги: оранжевые и синие молнии.

Получите 400 очков, как обычно, если собьете фрукт; а 800 очков за то, что порази-

те врага этим падающим фруктом. 1200 очков получите за уничтожение второго врага падающим фруктом, если сумеете подряд провести две успешных атаки. А за третьего получите уже 1600 и т.д. по 400 лишних очков за каждую очередную последовательную победу. Ну и, как обычно, 100 очков за то, что перепрыгнете через шаровые молнии.

Уложитесь в лимит времени 5000 очков, а не уложитесь, за каждую секунду минус 100.

Фрукты: яблоки.

На этом уровне, пожалуй, легче, чем на предыдущих, правда лишь теоретически. Прежде, чем зайдете на платформу, убедитесь, что оранжевая шаровая молния находится впереди вас, а не сзади. В этом случае у вас практически гарантия, что не получите от нее повреждений. На самом деле, очень трудно сбить оранжевую шаровую молнию первым фруктом. Лучше выждать момент и дождаться, когда они будут проплывать под вашей платформой. А синие шаровые молнии "тупые", прут прямо на вас, так что сбить их значительно легче. Кроме того, вы можете запросто через них перепрыгнуть и заработать 100 очков. Немного, но зато значительно безопаснее.

Чтобы достать первый и третий фрукты, придется как следует подпрыгнуть, а вот второй можно сбить и без прыжка.

Остерегайтесь шаровой молнии наверху, она движется значительно быстрее, чем все другие, и кроме того, на этом уровне можно использовать один и тот же фрукт, чтобы ликвидировать нескольких врагов. Если рассчитаете время точно, то сможете заработать сразу приличные очки.

— Уровень 4.

На этом уровне в вашем распоряжении восемь лиан или цепей, располагающихся ниже верхней платформы. Donkey Kong находится в клетке, и чтобы освободить его, вам нужно вставить шесть ключей в соответствующие замки. Каждый ключ находится на цепи. Вам нужно поднять ключ наверх, чтобы вставить его в замок. Под ногами будут путаться два красных чомпера, а Марио непрерывно запускает ворон, которые будут атаковать вас чуть ли ни по всему экрану. К сожалению, Марио, который раньше был благородным мстителем, теперь превратился в тюремщика и всячески мешает вам освободить своего отца, а это очень нехорошо.

Враги: красные чомперы и вороны.

Как обычно, пулучите 400 очков за сбитый фрукт, а 800 очков, если этим фруктом сумеете ликвидировать врага. 1200 за следующего врага и т.д.

А что касается лимита времени, то все как обычно: 5000 очков в случае успеха, а в противном случае минус 100 очков за каждую перерасходованную секунду.

Фрукты: два яблока.

Ваш главный противник на этом уровне: отвратительные вороны. Пикируют прямо на вас, и их такое количество, что только успевай поворачиваться, а потому самое важное на этом уровне двигаться как можно быстрее. При этом вы не только заработаете больше очков, но учтите, что если проваландаетесь на уровне слишком долго, почти наверняка станете добычей ворон.

Когда карабкаетесь по цепям слева, обязательно используйте сразу две и тогда сможете подняться наверх значительно быстрее.

Учтите, что цепи справа охраняются красными чомперами, так что использовать сразу две цепи может быть очень опасно. Старайтесь по ситуации использовать то одну, а то и две цепи, тогда возможно сумеете избежать встречи с этими врагами, а подниматься наверх будете все-таки быстрее.

На этом уровне вы можете поразить сразу двух врагов одним и тем же фруктом. Просто дождитесь, когда чомпер окажется точно под фруктом, а ворона подлетит как раз к этому месту, сбейте фрукт и сразу получите 2400 очков. Огромный успех! А кроме того, мы можем пожелать вам удачи, поскольку ваша благородная цель – спасти своего отца, и мы на вашей стороне!



DOUBLE DRAGON

Два специалиста по рукоприкладству, спасают сильно эмансипированную девицу, проникшую в банду Black Shadow Warriors. Как Вы думаете, что стало с членами банды после этого спасения?

Секреты.

❖ Наберите 1000 опытных очков (experience points), следите за счетчиком в нижнем левом углу экрана и получите в награду одно дополнительное сердце, а также новый боевой прием (в следующем порядке):

Uppercut
Jump Kick
Hair pull
Pin attack
Elbow punch
Spin kick

❖ На втором уровне, когда будете сражаться с боссом по имени Chin, быстренько спуститесь вниз по лестнице, как только босс появится на арене. Продолжайте спускаться вниз, пока не услышите музыку, характерную для окончания уровня.

❖ Чтобы заработать побольше опытных очков, начните игру как обычно, и когда доберетесь до второй миссии, добудьте бейсбольную биту, выбив ее у противника, стоящего на ограде. Затем спрыгните с ограды. Два бандита последуют за вами, и когда "верхний" бандит подойдет к самому краю красных труб в верхней части экрана, взбегите на ограду и мчитесь по ней до конца. Тут же развернитесь, спрыгните с ограды и бегите к концу труб. Хотя при этом вы не увидите своих соперников, немедленно начинайте размахивать своей битой, как только достигнете конца труб. Заработаете изрядное количество опытных очков и быстрее будете осваивать боевые приемы.

❖ В финальной стадии первой миссии после того, как прикончите врага с бочкой, подойдете к двери и увидите двух девочек, прыгающих через веревочку. Продолжайте двигаться направо, пока не окажетесь возле стены, у которой две вертикальных перекладины. Нажмите кнопку **UP** и поднимитесь по стенке. Если, кстати, нажмете кнопку **A**, **B** или **A + B**, то получите повреждения и свалитесь со стены, а если будете подниматься наверх, даже достигнув верхней части экрана, то "уйдете" с экрана, а затем, совершив как бы полный круг, появитесь снова на экране, но уже в самом низу.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Миссия 1.*

Ваши враги все время атакуют с одной и той же позиции, и число их все время одинаковое. В начале миссии лучше всего врезать им как следует ударом ноги. Кстати, можно и кулаком, но тогда у них будет время провести контратаку между вашими действиями. Итак, продолжайте молотить ногами на всем уровне, пока не увидите довольно странно выглядящих врагов. Вы сразу их узнаете, поскольку один из них поднял бочку над головой и совершенно понятно для чего. Так что немедленно бегите в верхнюю или нижнюю часть экрана, чтобы увернуться от этой бочки, а затем подбегите к ней хватайте и швырните ее обратно. Разделавшись с этой шайкой, продолжайте молотить ногами всех

встретившихся врагов, пока не увидите дверь, которая будет открыта после того, как все "плохиши" ликвидированы. Войдите в нее, нажав конопку **UP**, и окажетесь в странной комнате с конвейерной лентой. Вообще говоря, задесь довольно опасно. Постарайтесь запрыгнуть на конвейерную ленту и ногой сбивать врагов, которые в результате отлетят в сторону и грохнутся в яму. После того, как расправитесь с двумя парнями, в комнате появится Abodbo. Не иначе, как он собирается сделать вам пластическую операцию на лице. Врежьте ему как следует, чтобы он грохнулся на конвейерную ленту, а если сумеете, то нанесите удар ногой в пах. Он будет очень удивлен, но, тем не менее, грохнется наземь.

— *Миссия 2.*

Вам предстоит освоить замечательный прием. Он называется апперкот. Конечно, удары ногой чрезвычайно эффективны, но иногда апперкот будет чрезвычайно полезен. Конечно, вы вправе поступать, как вам заблагорассудится. Так или иначе, продвигайтесь вперед по этому уровню, стараясь держаться поближе к центру экрана, и если сместитесь к правой его части, то замечательные ребята, которых называют Williams, швырнут в вас динамитную шашку, а может быть, нож или бейсбольную биту. Во всяком случае опасности не избежать, тем более, что любой из этих видов оружия наносит серьезные повреждения, так что уворачивайтесь любой ценой. Вообще говоря, когда Will швырнет в вас динамит, у вас есть три возможности: просто не обращать внимания на взрывчатку, а врезать ему ногой по заднице, как это вы делаете обычно. Можете, кстати, побегать по арене, и тогда он почти наверняка наступит на свой собственный динамит с вполне понятными последствиями. Вы можете схватить шашку и швырнуть ее обартно. В этом случае, если чуть промедлите, то и сами можете получить повреждения. Поступив тем или иным способом, вскарабкайтесь на ограду, отберите бейсбольную биту у следующего Вильямса, теперь смело молотите ею все встречных врагов, спрыгнните с ограды, когда доберетесь до конца. Ни в коем случае нельзя спускаться вниз, обязательно нужно спрыгнуть. В этом весь фокус, и когда спрыгнете с ограды, увидите несколько красных перекладин в верхней части экрана. Поднимитесь наверх, подойдите как можно ближе к ним, и ваши ноги окажутся на одном уровне с нижней перекладиной. Когда два Вилли набросятся на вас, дождитесь, когда один из них окажется рядом с вами (по существу, он будет преследовать вас), и бегите налево. Вскарабкайтесь на ограду, и он будет временно парализован. Запомните это место, бегите налево, где впервые вскарабкались на ограду, и спрыгните вниз. Затем перебегите налево как можно дальше и начинайте возвращаться обтратно направо. Вскарабкайтесь на ограду, спрыгните вниз в том месте, где был парализован Вилли, и его не увидите. Тем не менее, начните молотить по тому месту, где он находился, и сразу же увидите, что ваш баланс резко пойдет вверх. Колотите до тех пор, пока не заработаете семь сердец, и дело сделано. Учтите, что для того, чтобы этот трик сработал, третий Вилли должен быть жив, но за пределами экрана. Кроме того, он также не сработает, если вы убьете одного из двух Вилли.

Итак, продолжаем вторую миссию. Если хотите, воспользуйтесь этим триком, а если не хотите, то просто прикончите этих Вилли, и самое главное – остерегайтесь динамитной шахты. Если вы не воспользовались триком, пройдите вправо и будете вознаграждены новой атакой, ударом ногой в прыжке Jump Kick. Ну а если вы воспользовались триком, то эта атака у вас есть, а, кроме того, еще пять других замечательных способностей. Продолжайте сражаться с врагами, пока не подойдете к лестнице, ведущей наверх. Поднимайтесь по ней, разделайтесь с несколькими Линдас (Lindas) по пути, и ког-

да окажетесь на крыше, появится Chintai. Вообще говоря, есть несколько способов разделаться с ним, но рассмотрим только два. Можно провести сразу несколько прыжковых атак ногой или апперкот, а можно поступить куда хитрее. Первым делом спуститесь вниз по лестнице и автоматически окажетесь на следующем уровне. Вот и все!

— *Миссия 3.*

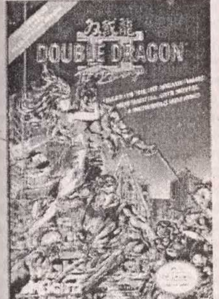
Все очень красиво. Такой пасторальный лесок, мирный. Но будьте осторожны, поскольку первый же враг держит в руке нож и может метнуть его в вас. А в этой миссии надо быть чрезвычайно осторожным, поскольку нельзя, чтобы вас успешно атаковали мечом, динамитом или дубинкой. Любая из этих успешных атак приведет к тому, что уровень будет проигран, так что будьте осторожны и держитесь подальше от передней части экрана и ни в коем случае не атакуйте врага, пока он не метнет нож. Не забудьте, вам нельзя получать повреждения от ножа, дубинки или динамита. Это можно повторять несколько раз, но главное, чтобы вы это запомнили. Внимательно следите за врагами. Вскоре вы получите новую возможность "The Hair Pull Kick". Совершенно замечательная атака, которая позволяет вам швырнуть противника, ухватив его за косы. Чуть дальше вы видите мост и еще одного Вилли, размахивающего дубинкой. Выбейте оружие из его руки, а затем отмолотите ударами ног. Однако, мост почему-то сломан на середине. Перепрыгните (jump kick) через провал и продвигайтесь дальше вверх или вниз на другую сторону. Обязательно увернитесь от ножа еще одного Вилли. Ни в коем случае нельзя пропустить эту атаку. Отмолотите его как следует, а дальше особых проблем не будет. Конечно, придется сразиться еще с несколькими Chintains, но это совсем просто. Уворачивайтесь от вражеских атак, будьте очень внимательны и осторожны. На следующей части уровня довольно спокойно. Однако, спокойствие относительное, поскольку два Abodbos проломятся сквозь скальную стенку на заднем плане и постараются превратить вашу физиономию в кроваввое месиво, если только предоставите такую возможность. Используйте атаку Jump Kick, и серьезных повреждений не получите. Только ни в коем случае нельзя оказаться между ними, старайтесь все время занимать позицию в центре экрана, чтобы оба потивника находились с одной стороны. В этот момент вы приобретете, наконец, и пятую способность. После того, как оба противника Abodbos побеждены, пройдите в одну из пещер, из которой они выскочили; пройдите вперед, постарайтесь, чтобы на вас не обрушился скалактит. Каждый шаг надо рассчитывать очень точно и аккуратно, а затем увидите несколько движущихся платформ. Когда первая их этих платформ окажется над вами, прыгайте прямо вверх (именно вверх, а не вперед) и окажетесь прямо на ней. Дождитесь, когда верхняя платформа окажется прямо над вами, и снова прыгните. Когда платформа переместится до конца направо, спрыгните в нее и приземлитесь на твердой земле. Пройдите направо, несколько Chintais выскочат из в двери, расправьтесь с ними, пройдите в эту дверь, а дальше вам предстоит уворачиваться от камней, прыгать с утесов, сражаться с врагами, но на самом деле, все это совсем несложно. А когда встретите зеленых Abodbos, расправьтесь с ними традиционными методами.

— *Миссия 4.*

В этой миссии нужно помнить, по крайней мере, два правила. Во-первых, когда будете сражаться с Вилли на лестнице, не убивайте его, иначе тут же появится его приятель. И второе, когда встретите Abodbo в конце, не следует сражаться с ним, немедленно развернитесь и удирайте. Вскарабкайесь на стену слева, и все будет впорядке. Когда подойдете к участку, где блоки выскальзывают из стены, учтите, это опасно, они могут сбить вас вниз. Не торопитесь, вы можете миновать этот опасный участок, до-

ждавшись, когда ближайший к вам блок выскользнет из стены дважды. Сразу же после этого бегите направо, и другие блоки не нанесут вам никакого вреда.

Когда будете сражаться с Chintais, используйте вновь приобретенную атаку drop kick, чтобы разделаться с ними. Обратите внимание на нож. Как только Chintai мигнет четвертый раз, хватайте этот нож, он тут же превратится в дубинку. Этой дубинкой как раз и расправитесь с ними, но прежде чем убить последнюю, сделайте так, чтобы она вас обезоружила. Прикончите ее ударом ноги, а когда она мигнет четвертый раз, хватайте свою дубинку, и она тут же превратится в секретное оружие. Теперь вам сам черт не брат. В конце уровня встретите могучего босса Shadow Master, который, на самом деле, оказывается двойником Билли, зовут его Джим. Только по-настоящему могучий и талантливый боец, каким надеемся стали вы, сможет победить его. В случае успеха игра закончена.



DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE

Итак, волны насилия прокатились по городу Нью Йорк сразу после завершения ядерной войны. Несмотря на то, что преступные синдикаты все больше и больше набирали силу, двое молодых людей оказались достаточно храбрыми, чтобы бросить им вызов. Именна их Билли и Джимми. Люди называют их двойными драконами (Double Dragon), и у наших героев есть ужасный враг. Схватка с ним была целью, задачей и, можно сказать, судьбой драконов. В один прекрасный день Воины Тени (Shadow Warriors) атаковали город и убили подружку Билли, которую звали Мариан. Теперь у драконов одна единственная цель – отомстить за смерть девушки.

Если вы помните, в первой игре Double Dragon, мерзавцы Shadow Warriors просто сцапали Мариан и похитили ее. Однако, Билли удалось спасти ее. На этот раз они пошли еще дальше, они убили ее, и как молжно увидеть в видеосцене, Мариан такая симпатичная. Возможно, даже вы огорчитесь оттого, что такая красивая девушка погибла страшной смертью. А уж про Билли Ли и говорить не приходится. Он просто в бешенстве, и никакие препятствия не могут помешать ему достойно отомстить Воинам Тени.

Эти распоясавшиеся вконец мерзавцы должны быть наказаны, так что Билли со своим братом полны намерений проучить этих негодяев, уничтожить их и тем самым навести порядок на улицах Нью Йорка. Именно здесь вы будете встречать различных бандитов, вооруженных нунчаками; сражаться в темных и опасных аллеях, подводных тоннелях. Но ничто не может остановить братьев, поскольку они блестяще владеют непобедимым боевым искусством двойного дракона.

А история начиналась, пожалуй, не менее страшно. Ядерная катастрофа разразилась над Нью Йорком, город захватили безжалостные преступники, банда черных воинов Теней (Black Shadow Warrios), и никто не может встать у них на пути. Кругом бандиты, жулики, мерзавцы и торговцы наркотиками. На улицу нормальному человеку практически выйти невозможно. Так что перед нашими героями стоит очень нелегкая задача. Им

придется сражаться с нинзя, каратистами, ужасными боссами, отвратительными гигантами, роботами и прочей нечистью.

Однако прежде всего они должны отправиться во всемирно знаменитый центр по изучению боевого искусства двйного дракона Double Dragon Dojo. Здесь студенты непрерывно тренируются, изучая боевые искусства, набирают силу, изучают мощные боевые приемы, оттачивают свое искусство. Однако, противник также не дремлет. Бандиты, судя по всему, тренируются не менее тщательно. И теперь после смерти Мариан, вы должны выгнать бандитов из города, а еще лучше убить. Дело это совсем нелегкое, так что придется использовать все боевые приемы, которые вы изучили: удары кулаками (punch), ногами (kicks), локтем, атаки в прыжке, броски с захватом волос и даже спуциальные приемы, такие, как Spinning Cyclone или Hypper Uppercut, и чем активнее будете сражаться с врагами, тем больше будете набираться опыта, овладевать новыми приемами и становиться сильнее и сильнее.

Пробравшись вглубь территории, где властвуют бандиты, вам предстоит еще более сложная задача, поскольку придется действовать на вражеской территории, а иногда проникать в такие потайные местечки, что туда даже бандиты не смеют заявиться, а потому враги, которых здесь встретите, настоящие бестии. И только воины двойного дракона имеют шанс выжить в этом кошмаре. Вот так и начинается ваше приключение.

По ходу игры вы будете расхаживать по различным помещениям, карабкаться по лестеницам, проходить через двери.

Секреты и советы.

❖ Чтобы получить дополнительные жизни, выберите режим В для двух игроков и начните игру. Атакуйте второго игрока, побеждайте его и сможете заработать до семи дополнительных жизней.

❖ Чтобы иметь возможность выбрать определенные уровни, быстренько введите один из следующих кодов на титульном экране, и тогда сразу сможете начать игру в соответствующем разделе игры.

Чтобы попасть на уровни с 1 по 3, нажмите кнопки **UP, DOWN, RIGHT LEFT, A, B**.

Чтобы попасть на уровни с 4 по 6, нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, B, A, A**.

Чтобы попасть на уровни с 7 по 9, нажмите кнопки **A, A, B, B, DOWN, UP, RIGHT, LEFT** на втором контроллере.

❖ Чтобы получить дополнительное продолжение, быстренько введите один из нижеследующих кодов на экране game over screen после того, как завершите указанный уровень. Появится опция Continue / Start. Нажмите кнопку **Start** на 1-м контроллере, чтобы продолжить игру с конца последнего сыгранного вами уровня.

На уровнях 1-3 следует нажать кнопки **UP, RIGHT DOWN, LEFT, A, B**.

На уровнях 4-6 нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, B, A, A**.

На уровнях 7-9 нажмите кнопки **A, A, B, B, DOWN, UP, RIGHT, LEFT** на втором контроллере.

❖ Чтобы победить босса на первом уровне, просто сбейте его с самого края здания. Это самый легкий способ уничтожить вообще любого врага. Если сражаетесь с противником возле воды, шипов или какой-нибудь ямы, постарайтесь врезать ему как следует, он свалится и тут же погибнет.

❖ Когда начнете игру на втором уровне, вскарабкайтесь на ограду, а затем пройдите дальше, спуститесь вниз или "свалитесь" с правой стороны, но не прыгайте. Затем подойдите к самом краю, дождитесь, когда два бандита Williams появятся, снова взберитесь на ограду, пройдите как можно дальше налево, а когда вернетесь обратно, то увидите, что бандитов и след простыл. Однако, когда будете прдвигаться по верхней части самолета-истребителя, начинайте колотить ногами или кулаками (можно использовать даже бейсболную биту), до тех пор, пока невиди-

мые, но стоящие на месте, бандиты не получат по заслугам. В этой ситуации они не могут ни двигаться, ни атаковать. Так что молотите их до тех пор, пока ваш персонаж не получит дополнительные сердца, а их можно получить аж 7 штук.

На втором уровне, как только вертолет начнет обстреливать вас, встаньте с правой стороны от лестницы и, когда враги начнут вылезать из вертолета парами, дождитесь, когда оба они окажутся на лестнице одновременно, тут же выполните атаку Cyclone Kick, они свалятся и погибнут.

❖ На четвертом уровне сделайте паузу в игре, выждите несколько секунд, как только откроется дверь в кабине вертолета. Когда игра возобновится, дверь окажется закрытой.

❖ На пятом уровне пять, подойдете к тому месту, где здоровенные враги появляются из хижины, выполните атаку Jump Kick, Hurricane Kick или Knee move в тот самы момент, когда они выходят из двери. Они свалятся вниз и погибнут, а вы сохраните здоровье.

❖ Уровень девятый появляется в игре лишь тогда, когда вы играете на уровне трудности Supreme Master.

❖ Нажмите кнопку punch, когда поднимаетесь после нокдауна или атаки jump kick, и если враги окажутся поблизости, то сразите их мощным апперкотом.

❖ Когда вы сбиваете противника атакой Cyclone kick, немедленно пройдите чуть вперед и повторите атаку. Поразите врага без промаха, нанесете серьезные повреждения. Очень эффективно даже против самых крутых боссов.

❖ Нажмите быстро кнопки **A + B**, чтобы выполнить атаку Hurricane Kick; взлетите в воздух и сможете наносить вращательные удары ногой приблизительно в течение 2 секунд.

❖ Нажмите кнопки **A + B**, когда находитесь рядом с врагом, и выполните атаку Flying Mantis Kick, в результате чего противник перелетит почти на противоположную сторону экрана.

❖ Подойдите к стене в том месте, где располагаются две опорных мачты; встаньте между ними, а затем удерживайте кнопку **UP**, в результате чего сможете подняться по стенке здания.

❖ Возьмите бочку, подойдите к краю серого здания, швырните ее, и она улетит прямо в небо.

* *Управление.*

Кнопка **A** – удар кулаком (punch).

Кнопка **B** – удар ногой (kick).

Кнопки **A + B** – Прыжок.

После прыжка, нажав кнопку **A** или **B**, выполните удар ногой в прыжке (Jump kick).

После прыжка, в самой верхней точке траектории нажмите кнопку **A** или **B**, выполните прием Cyclone Kick.

При приземлении после прыжка нажмите кнопку **B** и выполните мощный апперкот. Кстати, этот прием можно выполнить и в начальной фазе прыжка. После прыжка, нажав кнопки **A + B** в момент приземления и в момент взлета, а также кнопку направления, указывающего на врага, выполните мощнейшую атаку коленом Violent Knee Attack. Атаку эту довольно трудно выполнить, но если у вас получится, то удар будет таков, что звук от него напоминает выстрел, а ваш противник отлетит буквально на потивоположную сторону экрана. Особенно он хорош против Abobo.

Когда собьете врага наземь, то нажмите кнопку на D-pad в его направлении и захватите его за волосы Hair Grab. Если нажмете кнопку punch, то нанесете удар коленом в лицо, а если нажмете кнопку **Kick**, то швырнете бесчувственного врага через плечо.

Примечание. Очень полезно использовать этот прием, если стоите лицом к карнизу, тогда можете сброчить противников вниз и он разобьется насмерть.

Нажав кнопку направления к врагу + **DOWN** + **Punch**, врежете локтем врагу по затылку. Нажав кнопку направления к врагу, кнопку **UP** и кнопку **Kick**, врежете врагу ногой в житвот, и он

взлетит в воздух.

* Оружие.

Нажав кнопку **A** или **B**, стоя над оружием, станете его владельцем.

Кнопка **Punch** – использование оружия.

Кнопка **Kick** – метнуть оружие, если только это возможно.

— Список оружия.

Нож (**Knife**). Нажмите кнопку **Punch**, чтобы метнуть его во врага.

Цепной хлыст (**Chain Whip**). Нажмите кнопку **Punch**, чтобы врезать сопернику со всего размаху.

Труба (**Pipe**). Нажмите кнопку **Punch** и нанесете противнику удар. Нажмите кнопку kick и метнете ее во врага, хотя эта атака не очень мощная.

Граната (**Grenade**). Нажмите кнопку **Punch** и метните ее.

Bola. К сожалению, не сможете заполучить это оружие.

Динамит (**Dynamite**). Нажмите кнопку **Punch** и метнете динамитную шашку в противника.

— Передовые технологии.

Атака **Standing Knee**. Иногда, когда находитесь рядом с врагом, нажмите кнопку punch и врежете ему коленом в брюхо.

Duck (нырок). Когда берете оружие или приземляетесь после прыжка, и в это момент враг атакует вас метательным оружием, с помощью нырка можете увернуться от опасности.

Sucker Punch. Выполните удар ногой в прыжке (jump kick) против уворачивающегося нырком врага, и как только приземлитесь, нажмите кнопку punch, чтобы провести мощный апперкот. От первой атаки противник наверняка увернется, зато апперкот попадет ему точно в челюсть снизу, как и положено.

Violent Abuse. Есть целый ряд мощных ударов против поверженного врага, валяющегося на земле. Проведите комбинацию Hairgrab (захват волос), Elbow (удар локтем), повторный удар локтем и, наконец, удар ногой (kick). Это смертельная комбинация.

Bear Baiting. В игре существует режим двух игроков, и в этом режиме вы можете встать по обеим сторонам Abobo, молотите его, словно тренировочную грушу. Сцена напоминает медведя, которого раздирают с обоих сторон два охотничьих пса. Босс не сможет защитится, и конечно, одержите блестящую победу.

Surprise Attack. Неожиданная атака необычно эффективна. Выполните Cyclone kick, стоя перед дверью до того, как из нее вот-вот появится враг, и тогда, естественно, его встретит не приветливый швейцар, а мощный удар ногой в рожу.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Миссия 1. Into the Turf.

На этой миссии вам нужно пробраться в штаб-квартиру Черной Тени (Black Shadow gang), разделаться со встретившимися мерзавцами, а затем пробраться на крышу.

Враги: 13 гимнастов, 5 рупперов и 6 линдас.

Оружие: Цепной хлыст (Chain Whips), ножи (knives), трубы (Pipes).

Босс: The Disappearing Oaf (буквально, исчезающий болван).

Фаза 1.

Три гимнаста выкатятся вам навстречу справа. Гимначты они отличные, а вот по части боевых искусств, конечно, слабаки. Выполните Cyclone Kick, чтобы прервать их гимнастические развлечения, а затем Violent Abuse, чтобы прикончить выживших. Обратите внимание на локер на этаже B11. Там надпись Fozin, так что будьте осторожны.

Фаза 2.

Проследуйте "указаниям" перчатки Микки Мауса, пройдите направо, повстречаете трех рупперов. Они туповытае и медлительные, так что проведите Violent Abguse, чтобы расправиться с ними поодиночке. Правда, опасайтесь их атак в прыжке jumpkicks.

Фаза 3.

Продвигайтесь направо, пока не увидите трех девиц. Это линдас, которые попытаются

спуститься по лестнице. Этого допустить нельзя. Используйте атаку Cyclone kick, чтобы отшвырнуть их прямо в бетонную стенку, тут им и конец. А если кто-нибудь выживет, добейте их Violent Abuse. Это уже традиционная техника. Затем можете посыпать голову пеплом, ну, в общем, уничтожать беспомощных женщин, спускающихся по лестнице, неприлично. Но на самом деле они далеко не так безопасны. Не заглядывайте в локер, там Fafozin. Кроме того, времени на сожаление нет, поскольку три гимнаста попытаются тут же отомстить вам за убитых подружек. Используйте Cyclone kick. Гимнасты буквально ослеплены злобой и ненавистью и сами налетят на ваши атаки, так что расчистите "мусор", проведя атаку Violent Abuse. Таким образом добьете тех, кто выжил, а затем пройдите направо, если хотите, но там ничего интересного.

Фаза 4.

Поднявшись вверх по лестнице, встретите трех линд, которые размахивают цепными хлыстами Chain Whip, они выскочат из-за красной двери с надписью Frein. Первую парочку ликвидируйте атакой Cyclone Kick, возьмите оброненный хлыст и добейте девиц, а затем и их приятелей, которые выскочат из двери. Кстати, можете использовать атаку kick/throw, так чтобы они перелетели с карниза на левую сторону экрана, и им наступит конец. Продвигайтесь направо, используйте аналогичную тактику, чтобы прикончить трех гимнастов, выскочивших из-за синей двери в надписью Fafozin, подхватите ножи, которые они обронят, и накормите врагов их же собственным "лекарством". Крови будут целые потоки.

Фаза 5.

Воспользуйтесь лестницей, разделайтесь с парочкой руперов, они тупые как пробки. Продвигайтесь дальше, и когда подниметесь по следующей лестнице, то получите сразу бригаду из четырех гимнастов, вооруженных трубами. Хватайте их за волосы по очереди (hairgrab) и швыряйте их с карниза. Только постарайтесь при этом и сами не свалиться. Обратите внимание на локер. Согласно надписи, внутри находится Fafozafozin.

Босс: The Disappearing Oaf.

Толстый, довольно противный босс, настоящий "тормоз". Однако, не пытайтесь с ним разыгрывать изощренные интерллектуальные игры. Он просто сцапает вас за ваши рыжие волосы и врежет как следует кулаком в живот. Так что мало не покажется, а потому немедленно используйте атаки Cyclone kick и Sucker Punch и после того, как собьете его наземь несколько раз, он исчезнет, а затем через некоторое время появится в том же самом месте. Просто потрясающая способность. А вы должны встать как раз над маской и постараться выполнить атаку Cyclone kick в тот самый момент, когда он полностью "материализуется". Сбейте его еще пару раз, и победа за вами. Кстати, можно попытаться использовать еще более рискованную стратегию. Например, заманить этого болвана на левую сторону, а затем попытаться сбить с карниза прыжковыми атаками ногой (jump kick). Ну а если будете сражаться с ними в режиме двух игроков, используйте прием Bear Baiting.

— Уровень 2. At the Heliport.

Банда Черная Тень владеет вертолетом, и как только они увидят как ловко вы расправляетесь с их товарищами, то попытаются взмыть в небеса и удрать.

Враги: 8 руперов, 2 линды, 2 гимнаста и 2 боксера.
Оружие: Гранаты и трубы.
Босс: Hyperactive Ninjas.

Фаза 1.

На этом уровне придется изрядно попрыгать. Как только выйдете из двери PH-1, над которой надпись Caunut, то сразу увидите парочку руперов в нижнем правом углу. Приветствуйте их атакой jump kick, а затем прикончите, сбив вниз с карниза. Если промедлите или будете действовать менее агрессивно, то сами можете оказаться на земле.

Фаза 2.

Спускайтесь по "золотой" трубе, затем запрыгните направо и атакой Cyclone kick ликвидируйте первого рупера, поддайте ему так, что он взлетит в воздух и грохнется где-то в правой части экрана, а когда его дружок начнет спускаться вниз по трубе, дождитесь, когда он спустится до середины, врежьте ему атакой Cyclone kick так, чтобы он перелетел на другую сторону. А когда он в прыжке попытается увернуться, врежьте еще разок, чтобы он рухнул в расселину, а затем вскарабкайтесь вверх по трубам.

Фаза 3.

Как только заберетесь на крышу, немедленно начинайте спускаться вниз и продвигайтесь направо, поскольку с вертолета начнется обстрел. Кроме того, появятся шесть врагов, поделившихся на три пары. Если прекрасно освоили атаку Cyclone kick, то вы можете сбить парочку таких врагов с карниза, находящегося слева, когда они будут спускаться по трубе. Ну а если еще не освоили, то просто уничтожайте их поочереди традиционными атаками, но остерегайтесь, линда может швырнуть в вас гранату. Когда все враги будет уничтожены, вертолетчики запаникуют и в панике улетят. Непонятно, почему они не расстреляли вас из пулемета?

Если хотите рискнуть, можете не покидать крышу и оставаться на ней в течение всего уровня, но в этом случае вам придется уворачиваться от выстрелов, пока не убьете всех шестерых врагов, и не спускаться по лестнице.

Босс: Hyperactive Ninjas.

Продвигайтесь направо, прикончите четырех руперов и приготовьтесь к схватке не на жизнь, а на смерть. Эти сверхактивные ниндзя просто безумцы, так что постарайтесь использовать их сумасшедшую актвность против них самих. Исполните атаки Cyclone kick, а они сами нарвутся на ваши удары ногой. Трех таких атак будет вполне достаточно, если, конечно, вы отлично освоили эту атаку. В случае, если они собьют вас наземь, попробуйте атаки Violent Knee Attacks, Uppercuts и Cyclone kicks, причем атакуйте его непрерывно и, в конце концов, одержите победу. Вертолет улетит, но это уже совсем другой вертолет, у него на борту другие враги, а значит у банды, по меньшей мере, два вертолета. Попробуйте "улететь" вместе с вертолетом, выполнив атаку Cyclone Kicks.

— Миссия 3. Battle in the Chopper (Схватка в вертолете).

Да, бандиты крутые ребята. Вертолет швыряет из стороны в сторону и он направляется прямо к вражескому штабу, который находится на каком-то таинственном острове далеко от берега и затерян в океанских просторах.

Враги: 2 боксера, 3 гимнаста.
Оружие: трубы.
Босс: Mexican Abobo Brothers (Мексиканские братья Абобо).

Фаза 1.

Уровень очень короткий, но жизнь здесь потерять легче легкого. Судя по всему, кто-то забыл захлопнуть дверь на вертолете, когда он взлетал. Естественно, произошла разгерметизация, и как только к двери приблизитесь, так сразу окажетесь выброшенным в открытое пространство. Это можно использовать себе в помощь. Займите позицию где-нибудь рядом с дверьми, но так, чтобы вас самого не засосало струей воздуха. Когда враги бросятся в атаку, они и вылетят в дверь вертолета. Вы, кстати, можете весь уровень пройти, если займете правильную позицию, не получив никаких повреждений, только уворачиваясь от вражеских атак и, естественно, держась в стороне от открытой двери. Если вообще хотите действовать безопасно, отойдите подальше от двери и можете использовать один примитивный трюк, на который всегда попадаются гимнасты. Они почему-то дорожат своими металлическими трубами куда больше чем своей жизнью. Так что если вы подбросите металлическую трубу рядом с дверью, то невооруженный гимнаст сразу бросится за ней, и его выбросит в

атмосферу через открытую дверь. Кстати, здесь отлично работает атака Surprise Attack, ну и конечно, если выполните Cyclone Kicks прямо перед левой дверью, как только враги из нее выскочат, то им мало не покажется.

Босс: Mexican Abobo Brothers.

Легче всего расправиться с этими клоунами, встав напротив правой стены, уворачиваться от их атак и дождаться того момента, когда воздушный поток выбросит их через выходную дверь из вертолета. Но если не хотите рисковать, можете провести атаки Cyclone Kicks или Violent Knee в левой части экрана. Однако, остерегайтесь специальной атаки мексиканских братьев Working Mans Overthrow. Они могут перебросить вас через голову и вышвырнуть прямо в дверь.

— Миссия 4. Undersea Base.

Итак, вертолеты приземляются на таинственом острове. Логово бандитов находится где-то глубоко под землей. Здесь установлена самая современная система наблюдения, у бандитов превосходное оружие. Кстати, здесь же встретите и гиганские металлические когти. В общем, будьте готовы к серьезеным схваткам.

Враги: 3 рупера, 6 линд, 3 боксера, Арнольд Шварцнеггер, 3 гимнаста и мексиканский Abobo.
Оружие: Bolas, гранаты, ножи.
Босс: Crazy Conveyor Catastrophe.

Фаза 1.

Прежде всего постарайтесь не свалиться вниз. На самом деле, это может случиться даже в том случае, если слишком долго будете удерживать кнопку **DOWN**, тогда свалитесь в воду. Для здоровья никакой пользы. С руперами нужно быть очень осторожным, поскольку они на этот раз вооружены какими-то шипастыми цепями, действующими как бумеранг. Так что лучше всего атаковать их, двигаясь зигзагом, и ни в коем случае нельзя слишком долго находится от них на дальней дистанции. Стремитесь к ближнему бою. Выберите подходящий момент, проведите атаку, и тогда у вас будет возможность полюбоваться великолепным закатом на заднем плане. Обратите внимание на вывеску "OUT". Пройдите в эту дверь и спускайтесь на лифте вниз.

Фаза 2.

Как только спуститесь вниз, тут же окажетесь в окружении боксеров. Кстати, здесь прыгать нельзя, поскольку на потолке очень острые шипы, а кроме того, понадобятся два мощных удара, чтобы оглушить боксера. Так что сцапать их за волосы практически становится невозможно, во всяком случае, очень трудно. После того, как разделаетесь с этими врагами, приготовьтесь к первой встрече с Арнольдом Шварцнеггером.

Мини-босс Арнольд Шварцнеггер.

У Арнольда совершенно умопомрачительная атак – бросок через плечо HumV Shouldedr Charge, и он таким образом не только сводит на нет все ваши атаки, но и зашвырнет прямо на шипы на потолке. Так что держитесь подальше от него, атакуйте ногами в прыжке, а если ему удастся сбить вас наземь, можете ответить ему, проведя апперкот или атаку Violent Knee, как только поднимитесь.

Фаза 3.

Продвигайтесь направо, но перед "крушерами" обязательно остановитесь. Всего в этой фазе их четверо, и они отнимут у вас один сектор здоровья каждый раз, когда вы к ним прикоснетесь. Так что стратегия довольно простая, самое главное, проявить терпение, не горячиться, подойти как можно ближе к этому острову-шипу, присмотреться, не пытаться сразу пройти. Пройдите так близко, чтобы шип двигался прямо перед вашей рыжеволосой головой, чуть-чуть не пронзая носок ботинка. Однако, если продвинитесь чуть дальше, то безусловно получите повреждения. И вот, заняв эту позицию, дождитесь, когда появится проход, быстренько пройдите, а затем остановитесь перед следующим крушером. Повторите в точности эту процедуру. и никаких проблем не будет. Итак, терпение, спокойствие, точный расчет времени, неболь-

шая практика, и без единой царапинки.

Фаза 4.

Подойдите к большой расселине в потолке, из нее выскочат 3 линды с гранатами и 3 гимнаста с ножами. В этом случае можно использовать специальную версию атаки Surprise Attack. Как обычно, выполните Cyclone Kick в нижней части этого провала, и тогда враги упадут прямо на ваши "вращающиеся" ноги и окажутся словно в мясорубке. Разделав их под орех, прикончите трех линд, используя их собственные гранаты, а затем разберитесь с оставшимися гимнастами их же собственными ножами или можете применить традиционную атаку.

Мини-босс: Mexican Abobo.

Вообще говоря, этот парень очень крут, но вы можете использовать провал себе на пользу, и тогда схватка пройдет даже легче, чем с Арнольдом. Займите позицию в самой нижней части провала и когда босс появится рядом с вами, исполните Cyclone kick. Если он обернется, продолжите атаку апперкотом или Violent Knee, а затем повторяйте комбинацию до тех пор, пока не прикончите.

Примечание. В режиме двух игроков вам придется сражаться с обоими братьями. Так что используйте прием Bear Baiting.

Босс: Crazy Conveyor Catastrophe.

На самом деле, это не босс, а скорее препятствие. Как только пройдете в дверь, из которой выскочил мексиканский мини-босс, нажмите кнопку DOWN, чтобы вы оказались не на конейерной ленте, а прямо под ней. Встаньте к ней как можно ближе (на нее не забирайтесь), затем пройдите на левую сторону к самому краю, прежде чем прыгать. Конечно, надо соблюдать осторожность, чтобы не свалиться вниз, и когда в прыжке перескочите на другую сторону, зайдите на нижнюю конвейерную ленту, находящуюся посередине, и она перенесет вас на левую сторону. Прежде, чем вы окажетесь на самом краю, как можно быстрее переберитесь на верхнюю ленту, которая доставит вас направо. Если сделаете все правильно, то двери откроются, сможете пройти внутрь, ну а если ничего не получится, в панику впадать не надо, оставайтесь на верхней конвейерной ленте, пробирайтесь до конца налево, а затем, когда конвейер доставит вас направо, и вы окажетесь на расстоянии одного прыжка от двери, прыгайте прямо в дверь, войдите в нее, когда она откроется, и дело сделано. Если же хотите показать высокий класс, то можете рискнуть и пройти этот уровень, оставаясь на конвейерной ленте.

— Миссия 5. Forest of Death.

Укрытие бандитов замаскировано под лес и находится в самом центре острова посреди холмов. Здесь все устроено таким образом, что любой, кто попытается пробраться туда (такой же, как вы, искатель приключений или мститель), то неизбежно нарвется на серьезные неприятности. Почти наверняка погибнет, так что действовать нужно чрезвычайно осторожно. Помимо того, что здесь много врагов, неприятности поджидают на каждом углу.

Враги: 6 линд, 10 руперов, 2 Mexican Abobo Brothers, 2 артиста и 2 боксера.

Оружие: Цепные хлысты и динамит.

Босс: Арнольд Шварцнеггер.

Фаза 1.

На старте уровня встретите трех линд, вооруженных цепными бичами. Расправьтесь с ними, возьмите бич, добейте их собственным оружием, и как только увидите надпись Danger (опасность), обратите внимание на этот сигнал, он очень своевременный. Кстати, на заднем плане отличный вид, похоже, что маленький городок на первый взгляд очень симпатичный и мирный. Может быть здесь есть даже гостиницы, магазин, в котором торгует пожилой симпатичный продавец, а на берегу в порту сидит пацан, ковыряя соломинкой в зубах, и держит удочку в другой руке. В общем, настоящая пас-

тораль, но об этом даже и не мечтайте, тем более, что это явно несвоевременно, вы только что прикончили трех женщин.

Фаза 2.

Продвигайтесь направо, подойдите к карнизу, а вот с ходу, не разобравшись в чем дело, прыгать не следует. В частности, когда будете играть в режиме двух игроков, запросто потеряете здесь жизнь. Для того, чтобы не случилось неприятностей, необходимо выполнить прыжок одновременно со своим товарищем. Иначе гибель неизбежна.

Ну, а играя в режиме одного игрока, как только приземлитесь, немедленно проведите апперкот, чтобы разделаться с рупером, затем спуститесь вниз по лестнице, и хотя расстояние на первый взгляд может показаться очень небольшим, если свалитесь, то потеряете жизнь. В частности, и прыгать не рекомендуется. Так что очень осторожно подойдите к лестнице, прежде чем начать спуск.

Примечание. В режиме двух игроков, когда ваш партнер спускается по лестнице и спустится приблизительно до середины, прыгайте через карниз и приземлитесь на земле, но жизнь при этом не потеряете. Вот так и нужно действовать.

Примечание 2. По каким-то странным причинам рупер-одиночка может быть убит одним ударом. Может быть он чем -нибудь болен?

Фаза 3.

Прикончите трех линд слева, воспользовавшись их собственными цепями, а затем продвигайтесь направо, где вам предстоит выполнить несколько очень опасных прыжков. Кстати, здесь можете выбрать верхнюю дорожку или нижнюю. На первый взгляд верхняя кажется легче, и вам предстоит преодолеть лишь один участок пола. Однако, это совсем непросто, поскольку придется выпрыгивать на берег, а прыжок чрезвычайно сложный. Если свалитесь в воду, то считайте себя покойником. А против вас будут сражаться какие-то удивительные вояки. Они могут даже летать по воздуху несколько секунд, используя свои ноги, словно пропеллер, и могут сбить наземь не только вас, а мужика весом килограммов в 200, мощным ударом колен, а вот плавать они, похоже, не умеют, так что и не будут пытаться сражаться с вами в воде. А потому легко понять, как с ними сражаться. Сбейте их в воду, и они спокойненько погрузятся на дно. И вам помешать никак не могут, а потому, несмотря на увлекательность верхней дороги, мы вам советуем воспользоваться нижней. Самое главное запрыгнуть на скальную стенку. Это довольно сложно, но вполне возможно. Кстати, по пути можете посмотреть симпатичную графику на водопаде, а на другой стороне реки увидите трех руперов, спускающихся по лианам. Выполните Cyclone Kick, чтобы сбить их с лиан, а затем оставшиеся в живых начнут прыгать с карниза на карниз, добейте их, используя особенности рельефа.

Фаза 4.

Вскарабкайтесь по лиане и тут же увидите четырех руперов, выскочивших их какого-то бунгало. Используйте Surprise Attack, чтобы сбить их с карниза, как только они выскочат из двери. Будьте внимательны, они обязательно швырнут в вас динамитные шашки. После руперов появится пара мексиканцев. Они очень опасны, поскольку используют очень мощную атаку Working Man`s Overthrow. Самая лучшая стратегия агрессивная. Проведите атаку Surprise Attack, чтобы сбросить их с карниза прежде, чем они успеют даже поздороваться.

Примечание. В режиме друх игроков, если вы увидите, что партнера вот-вот швырнут броском Working Man`s Overthrow, бросайте все свои дела и немедленно в прыжке Jump Kick атакуйте Abobo. Возможно, вам удастся спасти жизнь товарищу.

Фаза 5.

Продвигайтесь направо и встретитесь с парочкой, так называемых, артистов. На самом деле, это не артисты, а мастера рукопашного боя (Martial). Используйте атаку Cyclone Kick, чтобы расправиться с ними, и приготовьтесь к схватке с "бульдозером" (Zamboni Bulldozer Steamroller). Вам нужно запрыгнуть на самый верх этой кошмарной машины, чтобы она остановилась и перестала выбрасывать струи раскаленного пара. Но это тот случай, когда легче сказать, чем сделать. Когда все-таки сумеете забраться на самый верх (это вам уже придется сделать без подсказки), расправьтесь с тремя руперами с динамитными шашками и парочкой боксеров, которые выскочат из двери. Лучше всего, конечно, атаки Surprise Attack и Violent Punishment. Конечно, убейте всех безжалостно. На самом деле, они вам только мешают.

Босс: Арнольд Шварцнеггер.

Расправившись с парой бокеров, приготовьтесь к встрече с Арнольдом, который появится из двери. Пожалуй, это самый хилый босс в игре, как это ни странно. В первую очередь проведите атаку Cyclone Kick, а затем повторите ее и почти наверняка собьете на землю. Но теперь можете похихикать, когда он будет пытаться подняться на ноги. Очень смешно наблюдать, как он прыгает, не двигая руками. В общем, когда босс почти заберется на самый верх, врежьте ему ногой по башке ногой Cyclone Kick прежде, чем он снова сумеет подняться на платформу, и враг рухнет на землю. Повторяйте этот маневр до тех пор, пока не прикончите его. Можете, конечно, при очередном его падении быстро спрыгнуть на землю и еще раз провести атаку Cyclone Kick, не дожидаясь, когда он поднимется наверх.

— Миссия 6. Mansion of Terror.

Вот это да, вначале лес смерти, а теперь дом ужаса. Понятно, что становится горячее и горячее, тем более, что теперь вам придется действовать во внутренней части бандитского логова. Так что понадобится мобилизовать всю реакцию, инстинкты, ум и опыт.

Враги: 3 боксера и 3 Martial Artists.
Оружия нет.
Босс: Difficult Jumping Section.

Фаза 1.

На этом уровне вам в основном предстоят очень сложные прыжки. В первой фазе необходимо перепрыгнуть через яму с шипами, используя две "исчезающие" платформы, а в это время со свечей вниз падают "огоньки". Они обжигают вас, и естественно, что при этом теряется здоровье. Какой-то золотой религиозный символ пристально наблюдает за вами, дествительно дом ужасов и кошмаров. Учтите, что вы можете свалиться между ступеньками, ведущими к яме. Это нестрашно, а свечки роняют огоньки следующим образом: 1, 1, 2, 3. При этом первой считается дальняя слева. Две правых свечи вообще не роняют огоньков, так что вам можно их не опасаться. При этом, когда обожжетесь двумя огоньками от свечей, потеряете один сектор индикатора здоровья. Однако, самая главная опасность, если свалитесь в яму и напоретесь на острые шипы.

Кстати, вы можете прыгнуть с первой "исчезающей" платформы сразу на другую сторону и тогда не придется использовать ни вторую, ни третью платформы. Однако, такой прыжок не всякому под силу.

Фаза 2.

Оказавшись по другую сторону ямы с шипами, увидите две двери по обеим сторонам приподнятой платформы и Золотые Статуи в стене. Из двери выскочат три боксера, а затем три артиста. Единственные враги на уровне, справиться с ними не так уж сложно, если использовать платформу в центре этого уровня. Встаньте в нижней ее части, исполняйте атаку Cyclone Kick, целясь по ногам врагов, когда они проходят через приподнятый участок, тут им и конец.

Босс: Difficult Jumping Section.

Как вы понимаете, это в действительно-

сти вовсе не босс, а просто очень трудный участок, где предстоят прыжки невероятной сложности, и здесь можно потерять, пожалуй, больше жизней, чем в схватке с любым боссом. Так что наберитесь терпения, не нервничайте и прежде всего постарайтесь не сделать какую-нибудь глупую ошибку, например, не провалиться в небольшую трещину, приближаясь к какому-ниубдь препятствию. Перепрыгните через него, а дальше вам предстоят уже более серьезные прыжки. Внимательно присмотритесь пару раз к ситуации, прежде чем выполнить прыжок, тогда не будете впадать в панику, находясь в воздухе. Вам нужно перескочить на следующую платформу в тот самый момент, когда платформа, на которой вы стоите, начнет "трястись". Когда доберетесь до второй исчезающей платформы, встаньте на правую ее часть и сможете перескочить на следующую платформу без особых сложностей. И, наконец, когда запрыгнете на последнюю исчезающую платформу, займите позицию как можно ближе к правому ее краю. В противном случае вы не сумеете запрыгнуть на платформу с дверью и свалитесь в яму с шипами. Постарайтесь воспользоваться этим советом и почти наверняка справитесь.

Примечание. При игре в режиме двух игроков старайтесь выполнять все эти прыжки поочереди, чтобы не отвлекаться и не отвлекать партнера, когда он пытается выполнять сложные прыжки. В общем, это относится и к парнеру тоже, не только к вам.

— Миссия 7. Trap Room.

Теперь вы добрались практически до самого сердца секретного убежища бандитов. Здесь везде труппы, какие-то колеса, шестерни. Постарайтесь, чтобы все эти препятствия вас не остановили. Конечно же, уворачивайтесь от вражеских атак.

Враги: 3 боксера, 1 Disappearing Oaf, 7 руперов, 3 гимнаста и 2 Martial Artists.
Оружие: динамит и ножи.
Босс: Арнольд Шварцнеггер.

Фаза 1.

Обратите внимание нп направление движения конвейера. Вам предстоит спрыгнуть с первого конвейера, но не горячитесь и точно приземлитесь на вторую конвейерную ленту. Затем нужно немедленно нажать и удерживать кнопку **LEFT**, иначе наверняка свалитесь на острые шипы. Когда доедете приблизительно до середины на втором конвейере, безопасно спрыгните с него. Будьте осторожны, не впадайте в панику. Учтите, что вы можете быть на любом из конвейеров сколько угодно долго, если при этом будете непрерывно нажимать кнопку противоположного движения (на D-pad).

Фаза 2.

В этой комнате пол начинает исчезать слева направо, а под ним острые шипы. Прикончите одинокого боксера, а затем приготовьтесь к повторной схватке с Disappearing Oaf. Этот болван представляет здесь изрядную опасность, поскольку помещение очень низкое, а потому сложно уворачиваться, выполняя движения по вертикали, а кроме того, позади вас острые шипы. Самое лучшее попытаться заманить его влево, а затем прыгнуть и атаковать ногой jump kick, а затем использовать специальную технику Sucker punch, чтобы мощным ударом отшвырнуть его прямо на острые шипы. Вообще это рискованный метод, но, тем не менее, куда опаснее сражаться в узком помещении и иметь за спиной острые шипы в течение всего боя. Кроме того, он будет очень смешно выглядеть, пронзенный шипами.

Фаза 3.

Главная задача добраться до выхода в левом верхнем углу, прыгая через пять шестерен, установленных в разных частях комнаты. Кроме того, в комнате на полу шипы и еще есть пять небольших шипов, которые

взлетают вверх и вонзаются вам в задницу. Шестерни вращаются следующим образом: нижняя делает 3 оборота, верхняя 2, нижняя 3, верхняя 2 и т.д. А шипы появляются в следующем порядке 1, 3, 5, 4, 2. Если все хапомните и будете действовать сообразно ситуации, то сможете пробраться вдоль нижней части экрана без особых проблем. Но четвертая шестерня в верхнем правом углу экрана обычно создает проблемы, поскольку она находится рядом с платформой. К счастью, есть метод, который позволяет справиться с этой проблемой. Вы должны перескочить через четвертую шестерню в тот самый момент, когда четвертый острый шип вылетает из земли. Если точно рассчитаете время, то этот шип войдет в вас, и таким образом вы подлетите вверх и окажетесь на платформе. Насчет здоровья можете не волноваться. Четыре подобных удара ликвидируют лишь один сектор в вашем индикаторе жизни. А дальше предстоит запрыгнуть на пятую шестерню, как только она остановится. При этом необходимо лететь в воздухе, пока она все еще вращается, тогда она и остановится в момент вашего приземления, а с нее перескочить на платформы и на выход.

Фаза 4.

Эта фаза мало чем отличается от фазы N2. Такой же исчезающий пол, но на это раз вам придется сразиться с четырьмя руперами. У них шашки с динамитом, и они стали заметно сильнее с момента последней встречи. Но если попытаетесь сцапать их за волосы Hairgrap, то можете огрести изрядные неприятности. Правда, поумнеть они не успели, а потому иногда будут уничтожать друг друга собственным огнем. Старайтесь держаться подальше от них, иначе они могут сбить вас прямо на острые шипы; атакуйте их кулаками и ногами, и в конце концов, перебьете их, и дверь откроется.

Фаза 5.

В этой комнате приобретете новый боевой прием Bum`s Rush. Кстати, придется сразиться с тремя гимнастами, с тремя руперами и двумя Martial Artists, а заодно и с парочкой боксеров. Боесеры видимо вкололи себе стероиды, поскольку стали такие здоровенькие. Используйте традиционные техники и прикончите этих ребят, а заодно приготовьтесь к схватке с боссом.

Босс: Арнольд Шварцнеггер.

На этот раз он стал заметно поздоровее, но справиться с ним по-прежнему несложно. Используйте атаку Cyclone Kick, Uppercut и Violent Knee и, в конце концов, забьете его до смерти.

— Уровень 8. The Double Illusion.

В этой миссии вас ожидает сюрприз. Все враги буквально ваши клоны и такие же мощные, владеют всеми вашими приемами, так что теперь вам предстоит узнать, каково было вашим соперникам, когда вы с ними расправлялись.

Враги: 2 Martial Artists, 3 боксера, Арнольд Шварцнеггер, 2 мексиканца и 4 супер активных нинзя.
Оружия нет.
Босс: Bimmy Lee.

Фаза 1.

Пол буквально сверкает. Справа от дубинки встретите троих Martial Artists. Не валяйте дурака, будьте осторожны, прикончите их как можно быстрее и отправляйтесь дальше.

Фаза 2.

Продвигайтесь направо, и три боксера выпрыгнут к вам навстречу из тени, они очень сильны. Не расслабляйтесь ни в коем случае, но особо и переживать не стоит. Во всяком случае, из огромных синих дверей никто не выскочит им на подмогу. Как только разберетесь с этими "спортсменами", спускайтесь вниз по лестнице.

Примечание. В режиме двух игроков придется сражаться с четырьмя боксерами.

Фаза 3.

Когда спуститесь в самый низ, снова сра-

зитесь со Шварцнеггером и парочкой мексиканцев, которые атакуют один за другим. Используйте атаки Cyclone kicks, Sucker Punch и расправьтесь со всеми врагами, но будте очень осторожны, вам нужно сохранить максимальный уровень здоровья. Самое главное, как вы понимаете, впереди.

Фаза 4.

Продвигайтесь направо, приготовьтесь к атаке четверых сверхактивных нинзя. Вам предстоят серьезные проблемы, запросто здесь можно потерять жизнь, если действовать неосторожно и невнимательно. Как только первые два противника выскочат, используйте Cyclone kick. Каждый из них получит по заслугам, тут же отступите назад и повторите атаку, когда они бросятся вперед. Трех атак будет достаточно, чтобы уничтожить эту парочку, а затем повторите ту же самую тактику со следующей парой нинзя, и если таким образом сможете разделаться со всеми врагами, т.е. выполнить подряд шесть превосходных атак Cyclone kicks, занчит вы настоящий мастер. Если же противники собьют вас на землю, постарайтесь выполнить атаку Cyclone kick, как только они окажутся с обеих сторон от вас. Кстати, совсем неплохо будет врезать им апперкотом.

Босс: Bimmy Lee.

Теперь вашим соперником является Бимми Ли, родной братец наших героев. Непонятно, что ему не понравилось. Во всяком случае он достаточно опасен. Во-первых, потому что может выполнять нырки, уворачиваясь от ваших атак; может швыряться огнеными шарами и, наконец, даже исчезать. Но самое главное, что при этом он может оказаться внутри вас и начать атаковать изнутри, правда, атаки эти не очень опасные. С другой стороны, он прыгать не может и когда исчезнет, немедленно начинайте прыгать сами, и тогда он не сможет оказаться внутри вас. Чтобы увернуться от огненных шаров, немедленно бегите вверх или вниз, как только он их метнет. В атаке используйте Cyclone Kick и Violent Knee и расправитесь с братцем буквально через несколько минут.

Если хотите рискнуть, то можете попытаться сцапать босса за волосы Hairgrab, но сделать это можно только буквально за несколько мгновений до смерти.

Примечание. В режиме двух игроков вам придется сражаться с Бимми Ли и его дьявольской сестрицей Джилли Ли (Jilly Lee).

— Уровень 9. Final Confrontation?

Итак, наконец, вы добрались до самого главного бандита, сенсея, организатора и вдохновителя шайки Черных Теней. Он ловок, словно кот; зорок, как ястреб, а силен, как дикий зверь. Победить его чрезвычайно нелегко, а может быть, это вам даже и не удастся.

Врагов нет, оружия нет.
Босс: Shadow Warrior.

Фаза 1.

В этой комнате со свечами на стене увидите Мариан. На самом деле, это, конечно, не она. Мало того, что она уродлива, но вы знаете, что она погибла, так что немедленно проведите атаку Cyclone kick и Uppercut, чтобы врезать ей по первое число, а вам придется сразиться с самим Shadow Warrior.

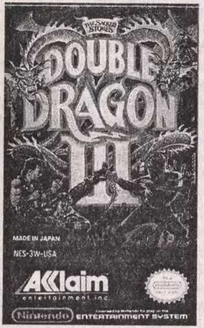
Босс: Shadow Warrior.

Страшный противник, у него чрезвычайно опасные атаки. Самая страшная, это когда он подпрыгивает в воздух, а его кулаки вращаются вокруг него, и если попадетесь под эту нелегкую руку, о потеряете кучу здоровья. Этот прием он выполняет и без прыжка, но при этом повреждения значительно меньше. Другие приемы: удар ногой donkey kick, атака в сальто (gay backflips) и быстрые удары кулаками и ногами. Чтобы справиться с этим чрезвычайно опасным врагом, используйте Cyclone kick, это самое эффективное оружие, особенно когда босс исчезает. При этом, если попадете, то услышите звуки ударов и будете знать, что не промахнулись. Проведя несколько успешных атак, видимо, выведете

босса из равновесия, и тут же на поле боя появятся всякие мерзости, типа паутины, тепловые поля, ну и прочее, а также скульптура Abe Vigoda на алтаре. Не обращайте внимания на все эти прибамбасы, они лишь только для того, чтобы отвлекать вас. Теперь босс уже не исчезает, так что проведите еще несколько атак и, в конце концов, одержите победу.

Концовка.

Концовка безусловно вас порадует, и мы не будем вам ее портить. Скажем только, что Мариан будет спасена ангелами, спустившимися с небес, а значит снова будут мир и спокойствие. Вы добились своего. Однако, судя по всему, к этому делу имеет какое-то отношение Shadow Warrior. Может быть, он на самом деле не окончательный мерзавец. Во всяком случае, его зашифрованное сообщение явно содержит что-то интересное.



DOUBLE DRAGON 3: THE SACRED STONE

Предсказатель судьбы соблазнил Билли и Джимми Ли возможностью разыскать три Камня Розетты до того, как ими овладеют силы зла. С кем только не придется Вам сражаться: от тривиального бритоголового идиота-братка на американский манер до египетской мумии с привычками огнепоклонника.

**** Выбор уровней.***

Во время игры нажмите **A + B + Start**.

**** Управление.***

Кнопка **A** – удар кулаком (punch).

Кнопка **B** – удар ногой (kick).

Нанеся три удара punch или один удар kick, рванитесь по направлению к врагу, нажав на D-pad соответствующую кнопку, и выполните захват Submission Hold.

В этом захвате нажмите кнопку **A** или **B**, чтобы нанести различные и очень болезненные удары врагу по голове.

Кнопки **A + B** – прыжок.

Выполнив прыжок, нажмите кнопку A или B в момент приземления и выполните прыжковую атаку с ударом ногой Jump Kick. Сделав прыжок, нажмите кнопку **A** или **B** в верхней точке своего полета и выполните атаку Syslone Spin Kick как можно быстрее. Эта атака выручит вас в самых сложных ситуациях.

Выполните прыжок вперед, а затем нажмите кнопку **A** или **B** вначальной фазе прыжка. Таки образом исполняется атака Head Grap (захват за голову). Вообще говоря, атака не очень эффективная, но внешне выглядит потрясающе.

Wall Jump. Выполните прыжок Jump kick прямо в стену, в результате оттолкнетесь от нее и рикошетом отлетите. Если при этом попадете во врага, то нанесете ему страшные повреждения.

Двойная атака (Double Attack). Как вы понимаете, выполняется лишь в режиме двух игроков (2 player A mode), поскольку, если попытаетесь провести ее в режиме B, то просто нанесете друг другу приличные повреждения.

Итак, двойная атака Team Jump Kick. Как она выглядит вы увидите сразу, как только вас атакуют несколько врагов. Нужно просто выполнить атаку jump Kick против своего братца Lee Brother, а он швырнет вас обратно со страшной силой. Врежетесь во врагов, и им не поздоровится.

Двойная атака (Super Cyclone Spin Kick). Эту атаку выполнить чрезвычайно сложно, требуется точный расчет времени, поскольку оба игрока должны подпрыгнуть и выполнить атаку Cyclone Spin Kick абсолютно синхронно, в одно и то же мгновение. Тогда Билли и Джимми схватят друг друга за руки и начнут вращаться, словно мельница, снося и уничтожая врагов буквально одим ударом. В режиме двух игроков более мощного приема нет.

Примечание. Других персонажей мы представим по мере их появления.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1. USA.

Вы стартуете в каком-то странном логове. Разделайтесь с первым же врагом, а затем подойдите к парню, вытянувшему руку. Получите от него кое-какие сведения о происходящем, а когда он окачурится, из двери выскочат несколько врагов. Самое время попрактиковаться. Постарайтесь убить двух врагов одной атакой. Как говорит пословица: "Одним махом двух убивахом". Это очень важный прием. По ходу игры придется им пользоваться частенько, если, конечно, хотите добиться победы. Как только все остальные враги будут уничтожены, выйдите в дверь и встретите еще целую кучу симпатичных парней. На этот раз они вооружены. Длинноволосые держат в руках разбитые бутылки, а лысые метательные ножи. Парень в розовом может начать швырять в вас маленькие ножички, но схватить их, к сожалению, не сумеете. Единственный способ избежать этих атак, мгновенно приблизиться к нему, выполнить Submission hold. Тут ему будет уже не до ножичков. Кстати, когда вы используете этот захват, другие враги по каким-то странным причинам вас не атакуют. Возможно, они садисты, и им нравится смотреть, как вы расправляетесь с их товарищами. Итак, разделавшись с этой шайкой, поднимайтесь вверх на лифте, но будьте осторожны: если свалитесь, то игра автоматически закончится. Однако, если врагов швырнете вниз, то это просто будет отлично. И как только разберетесь со всеми дружками-приятелями, пройдите в большую дверь, уничтожив нескольких врагов, и приготовьтесь к схватке с первым боссом. Если у вас еще нет нунчаков, то самое время добыть их. Пяти точных атак будет достаточно, чтобы победить босса, а затем появится пожилая леди Hiruko и объяснит вам кое-что насчет священных камней.

— Уровень 2. China.

Теперь вам придется сразиться с мерзкими китайцами, отлично владеющими кон-фу (Chiness Kung Fo Fighters). На самом деле, кроме очень опасного "скольжения" (slide), эти ребята в зеленых одеждах не такие уж крутняки. Будьте осторожны, поскольку некоторые из них вооружены, но, правда, можно выбить оружие из их рук и воспользоваться им, тем более, что эта ситуация довольно типичная. Вы можете выбить оружие у любого врага, взять его, и оно останется у вас до тех пор, пока вы не убьете врага, который им первоначально владел. Следовательно, завладев оружием, вы можете уничтожать всех врагов, кроме его владельца. Оставьте его на закуску. Это, вообще говоря, очень полезная информация, которую нужно учитывать в каждом бою. Итак, расправившись с врагами, бегите к концу уровня и зайдите в небольшой бреченчатый домик. Здесь снова появится парень в розовом, а после того, как ликвидируете его, приготовьтесь к встрече с Chin Seimei. Он невысокого роста, плотный, уже не молод, движется медленно, но не надо его недооценивать. Этот китаец не зря является боссом. Конечно, вы справитесь с ним легко, хотя он очень силен, и нунчаками его не победить. Используйте Cyclone Spin kick, чтобы побыстрее одержать победу, и, как вы понимаете, он в знак уважения к вашему искусству, присоединится к вашей компании. Старайтесь не передоверять управление этим мощными бойцом компьюте-

ру. В ваших руках он действует значительно эффективнее.

Управление Chin Seimei.

Кнопка **A** – Punch (удар кулаком).

Кнопка **B** – Kick (удар ногой).

Кнопка **A + B** – Прыжок.

Повторите кнопочную последовательность, в которой вы выполняете атаку Cyclone Spin kick, и Seimei выполнит атаку Double Jump Kick.

После прыжка нажмите кнопку **B** – Атака Jump Kick.

После прыжка нажмите кнопку **A** – Удар головой (Headbutt).

— Уровень 3.

Буквально на старте, можно сказать, неожиданно, вас атакуют очень быстрые и разъяренные нинзя, беспрерывно швыряющие свои звездочки, размахивающие мечами катана. Одеты они в какие-то пурпурные и желтые одежды. Не надо впадать в панику, и с этими бойцами можно справиться, если слегка потренируетесь. Как только они приблизятся, немедленно отбегите вниз. Если повезет, они выполнят прыжок или просто промахнутся, а затем остановятся и снова направятся к вам. Используйте атаку Cyclone Spin Kick, если играете за Билли; а если за китайца, то просто нанесите удар кулаком. Да, да, простой удар кулаком. На самом деле, четыре мощных удара кулаком китайца уничтожат любого врага на этом уровне. Тогда сразу же поймете, какого ценного помощника вы приобрели. Он на самом деле очень классный боец. Ликвидировав первый отряд нинзя, пройдите в дверь и тут же переходите на бег. Из пола будут выскакивать острые шипы, а потому нужно действсовать быстро и энергично. Прикончите еще один отряд нинзя и лысых, затем поднимитесь по лестнице, которая неожиданно появится, и прикончите еще один отряд нинзя и лысых. Ну, а затем вам предстоит сражение с Master Ninja – Yagyu Ranzou. Вообще говоря, он не очень опасный соперник. Доставайте нунчаки, используйте прием китайца Iron Claw, если хотите, и тут ему и конец. Проиграв вам бой, он безусловно согласится войти в ваш отряд. Это неплохое подспорье. Вот как им управлять:

Кнопка **A** – удар мечом.

Кнопка **B** – вращательная атака ногой Spin kick.

Кнопка **A + B** – Прыжок. Причем нинзя прыгает очень высоко.

Комбинация, которую вы выполняете – Cyclone Spin Kick, в его исполнии производит атаку Drop Kick. Вместо вашей атаки Jump kick он выполняет атаку Jumping Sword Slash. А вместо атаки Head Grab, выполняет атаку Claw attack.

— Уровень 4. Italy.

Судя по всему, вы в Риме, и сражаться придется не с мафией, а с гладиаторами. Вообще говоря, редко можно встретить таких мускулистых итальянцев. Но так уж судьба ваша сложилась. Они очень ловко швыряют ножи, так что соблюдайте осторожность. К сожалению, в вашем распоряжении только одно продолжение. Не стоит начинать этот уровень, играя за Ranzou. Первым делом перебейте всех парней, потренируйтесь как следует, научитесь исполнять автоматически приемы Ranzou. У него уровень HP лишь 72, так что если пропустите атаку, он может погибнуть. Как только освоите его приемы, откройте дверь, разберитесь с остальными врагами. Надо сказать, что Ranzou в атаке действует просто блестяще, да и выглядит это очень здорово. Однако, Ranzou против босса не потянет, так что используйте Билли или Чина против этого "перекачанного" товарища. Ни в коем случае нельзя включать его в свою команду, а то всех научит принимать стероиды.

— Уровень 5. Egypt.

Чрезвычайно опасный уровень. Враги занимают очень удобные позиции, запросто могут вас прикончить. Можно свалиться в опасные ловушки, и совершенно непонятно, откуда здесь появились нинзя. Тем не менее, соберитесь духом, ведь это последний уро-

вень. Буквально на старте на вас набросится парочка лысых (Baldies). Используйте атаки Cyclone, Double или Drop Kick, уничтожьте их, поскольку если этого не сделать, то они загонят вас в угол и вышибут дух. Прыгайте очень осторожно, пробирайтесь в нижнюю часть пирамиды, перебейте здесь всех врагов, а затем войдите в пирамиду и попытайтесь разобраться с гладиатором. Лучше всего использовать Yagua, особенно если один из врагов начнет метать ножи. Он запросто перепрыгнет через них, а звездочки он мечет просто классно. Затем экран начнет автоматически скроллировать до тех пор, пока вы не окажетесь возле ямы с шипами. Дождитесь, когда приблизится платформа и подхватит вас, затем вышибите дух из балбеса на лифте, а затем сразитесь с целой кучей обычных врагов, которые буквально заполонили комнату. В следующей комнате придется сражаться с целой стаей нинзя. Ну а далее вам предстоит узнать, что Hiruko была настоящим исчадьем ада. В общем, это и неудивительно. К счастью, она погибает, а после того, как узнаете почему она умерла, войдите в комнату с тремя мумиями. Эти ребята, несмотря на то, что давно уже умерли и высохли, очень серьезные бойцы. Действовать против них нужно очень осторожно, и самое главное узнать как. В противном случае на вас ставки делать не следует. Будьте очень осторожны, используйте Drop Kick в исполнении Yagyu, и после того, как вышибите дух (если можно так сказать), из третьей мумии, приготовьтесь к схватке с последним боссом. Это настоящий дьявол Egyptian Goddess Miriam. На самом деле эта богиня, пожалуй, посложнее даже босса Shdow boss в игре Dragon II. Итак, схватка с Мириам.

Двигайтесь по V-образному маршруту, тогда атаки богини, как правило, будут пролетать мимо. При этом вы еще можете к ней приблизиться. В этом случае нужно немедленно атаковать, но не удивляйтесь, если в ответ получите несколько довольно опасных атак.

Самое главное, нельзя преследовать ее постоянно. Вы в этом случае неизбежно теряете возможность перемещаться по букве "V" и нарветесь на неприятности. Короче, самое главное, под углом спуститься вниз, а потом под углом подняться вверх, и если все время будете перемещаться по буква "V", и каждый раз, когда окажетесь поблизости, атаковать punch или ногами с вращением Spin kick (особенно в исполнении китайца Yagyu), то явно появятся шансы на победу. Учтите, правда, что он довольно медлительный, а потому он должен выполнять прыжки, чтобы побыстрее пересещаться по комнате. У Yagyu отличная скорость, но обычно он может провести только одну атаку, а затем снова придется выполнить V-образный маневр, увернуться от вражеской атаки и попытаться еще раз нанести удар. Его нужно использовать только в том случае, если все остальные персонажи погибли в этой безжалостной схватке. Метательные звездочки также вполе приличное оружие, особенно если вы сумеете заранее предвидеть действия Мириам и атакуете в тот момент, когда она приземляется после прыжка. Нунчаки братьев Ли слишком медленное оружие, использовать их совершенно бессмысленно, тем более, что она всегда успеет своевремнно контратаковать, как только вы приблизитесь. Когда же, наконец, удастся сбить богиню на землю, непрерывно атакуйте и сбивайте на землю каждый раз, как только она попытается встать. В конце концов, ей, конечно, удастся вырваться, но вы снова переходите к V-образному маневру, настойчиво следуйте этой тактике и безусловно одержите победу.

DOUBLE DRIBBLE

** Советы.*

❖ Ваш специалист по трехочковым броскам сможет повысить точность попадания, если будет бросать из-за линии, находясь в нижней правой части экрана.

❖ Позвольте сопернику подпрыгнуть в воздух и схватить мяч, а затем прыгните са-

ми, и пока он в воздухе, сможете выхватить мяч у него из рук.

DOWNTOWN SPECIAL

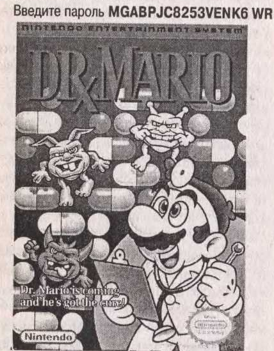
* Режим хитростей.

Нажмите **Select** на экране выбора режима игры. Затем введите **Koganemushi** в качестве имени любого персонажа. Выбраный персонаж будет всегда иметь неограниченные деньги, владеть всеми специальными приемами и иметь максимум во всех показателях.

DR. CHAOS

* Битва Canbarian.

Введите пароль **MGABPJC8253VENK6 WR**



DR. MARIO

Итак, меня зовут доктор Марио. В течение нескольких лет я оказался втянутым в совершенно невероятные приключения, хотя на самом деле работал в лаборатории и занимался вирусологией, т.е. исследовал вирусы. Лаборатория эта находилась в госпитале Mushroom Kingdom Hospital. В один прекрасный день, я как обычно приступил к свое работе, но неожиданно услышал крик:

"Доктор Марио случилось несчастье".

"В чем дело, сестра Toadstool?"

"Один эксперимент вышел из под контроля, и вирусы распространяются с невероятной скоростью."

"О, боже, что же делать? Нужно немедленно что-то предпринять. Я постараюсь как можно быстрее создать новый витамин, чтобы разделаться с вирусами. Я надеюсь, что он сработает."

* Советы.

❖ Сыграйте на 5, 10 ил 15 вирусных уровней на средней (medium) или высокой (high) скоростях. Дождитесь, когда на промежуточном экране увидите три вируса на дереве, и призовой объект появится в верхней части экрана. Они, вообще говоря, бывают разные. Это зависит от уровня, на котором вы играли, и скорости, которую выбрали.

❖ После того, как закончите 20-й уровень на средней или высокой скорости, призовой объект будет летать над вирусами на дереве.

* Перезагрузка во время игры.

Во время игры нажмите **Start + Select + A + B**.

* Управление.

Кнопка **LEFT** на D-pad – перемещает капсулы с витамином слева.

Кнопка **RIGHT** – передвигает витаминную капсулу вправо.

Кнопка **UP** – не используется.

Кнопка **DOWN** – позволяет быстрее сбросить вниз витаминную капсулу.

Кстати, кнопки на D-pad перемещают курсор на экране меню.

Кнопка **A** – вращает витаминную капсулу по часовой стрелке (направо).

Кнопка **B** – вращает витаминную капсулу против часовой стрелки (налево).

Кнопка **Start** – начало игры, а также пауза и снятие с режима паузы.

Кнопка **Select** – перемещает курсор на титульном экране.

* Экран меню.

Как только вы выберете ружим одного или двух игроков, то на экране меню увидите следующие опции:

— Virus level.

Вирусный "уровень" можно выбрать, перемещая желтую стрелку вдоль индикатора слева направо. Чем более высокий уровень выберете (харатеристики его указаны в зеленом окошечке), тем с большим количеством вирусов начнете игру. Всего 21 уровень от 0 до 20.

— Speed (Скорость).

Существуют три режима скорости, которые вы можете выбрать: низкий (low), средний (Med) и высокий (Hi). Чем выше скорость игры, тем сложнее ее завершить, тем в более трудные ситуации вы будете попадать, но при этом искусство игры безусловно повышается. Во время игры, кстати, скорость также возрастает после падения очередных 10 капсул.

— Music Type.

В игре есть три "музыкальных" установки. Одна из них fever, вторая chill, а третья off, т.е. отключить музыку. Кстати, музыка также играет определенную роль по ходу игры, поскольку энергичная бодрая музыка создает хорошее настроение и помогает вам справляться с высокой скоростью игры.

* Игровые экраны:

— Экран одного игрока.

По ходу игры, естественно, очень важно знать ситуацию и четко разбираться с информацией, которую представляет экран.

В верхнем левом углу экрана находятся желтое и розовое окошечkb. В них указан лучший результат Top Score и ваш текущий результат. Ниже располага.тся три типа вирусjd. По ходу игры они буквально танцуют по кругу^ и когда вы убиваете вирус определенного цвета, то аналогичного цвета танцующий вирус падает на спину (ну, что-то в этом роде), а когда уничтожаете все вирусы этого цвета, то он снова падает на спину и теперь уже исчезает.

В центре экрана располагается бутылка с вирусом, именно в ней и нужно их уничтожать.

Окошечко в нижней правой части экрана указывает уровень, на котором вы в настоящий момент играете; выбранная вами скорость и количество живых вирусов, находящихся в бутылке.

Над вторым окошкчком располагается сам носатый доктор Марио. Он бросает таблетки в бутылку (видимо, это и есть тот витамин, который он изобрел) и таким образом уничтожает вирусы. Так что вам все время придется поглядывать наверх для того, чтобы увидеть, какую таблеточку бросает Марио в настоящий момент; как следует сориентироваться и быстрее спланировать очередной ход. В общем, как вы уже догадались, игра в известной мере напоминает знаменитый тетрис. Самое главное реакция, сообразительность и быстрые пальчики.

— Экран в режиме двух игроков.

Естественно, на этом экране информации заметно больше. Большую часть экрана занимают две бутылки, стоящие рядом. Бутылка, ближайшая к левой части экрана, предназначена для первого игрока, а бутылка справа от нее – для игрока второго. И вместо симпатичного носатого доктора, который показывает вам какую таблетку вбросить в бутылку в следующий раз, эти таблетки появляются уже буквально в горлышке бутылок, так что времени у вас в режиме двух игроков чуть меньше.

Между бутылками находится окно, разделенное на шесть секторов, и каждый раз, когда вы побеждаете соперника, получаете в награду корону, и в одном из секторов с вашей стороны появляется король. Когда зарабатываете три короны, одерживаете победу.

Ниже этого окна каходится окошечко поменьше. В нем указывается количество вирусов, которое осталось в живых у каждого игрока.

В самой верхней части экрана между горлышками бутылок находится еще одно окно, в котором указана, на наш взгляд, совершенно бесполезная информация: какая бутылка принадлежит какому игроку. Правда, кроме этого указан еще тип уровня, на котором вы играете, и скорость, которую выбрал каждый из игрков.

В режиме одного игрока победа достигается тривиальным образом. Вам нужно унич-

тожить все вирусы, вот и все. Однако, в режиме двух игроков, победить уже можно двумя способами. Если вы сумеете обогнать соперника, и уничтожить все вирусы быстрее него, то естественно победите. Правда, существует вторая ситуация, когда у противника бутылка заполнится доверху, и тогда победа вам будет присуждена по умолчанию.

Есть еще одна особенность в игре. Уничтожив два или более горизонтальных ряда (или вертикальных колонн) вирусов в режиме двух игроков, увидите, что тут же специальные таблетки Singular pill случайным образом упадут в бутылку вашего противника, и бутылка заполнится заметно быстрее. Это может сыграть решающую роль и обеспечить вам победу. Иногда, правда, они оказываются ему на пользу. Ну что ж, можете тогда считать, что тогда вам не повезло. Хотя это случается довольно редко.

* Таблетки и вирусы (Оружие и враги).

В игре 6 типов таблеток:

– **Blue/Blue**. Таблетка, как бы состоящая из двух синих секций. Используется для уничтожения только синих вирусов.

– **Red/Red** (Красная/Красная). Уничтожает только красные вирусы.

– **Yellow/Yellow** (Желтый/Желтый). Уничтожает только желтые вирусы.

– **Red/Blue**. Одна часть ее красная, другая синия, а потому она она может уничтожать красные вирусы, синие, а также одновременно и тех и других, если правильно ее "положить".

Аналогичная ситуация с таблетками **Red/Yellow** (красная/желтая) и **Blue/Yellow** (синяя/Желтая).

При этом учтите, что все три типа вирусов: красный, желтый и синий размещаются в вашей бутылке совершенно случайным образом, когда начинаете игру на том или ином уровне.

– Система подсчета очков.

Следующая таблица поможет подсчитать количество очков, которые вы получаете за уничтожение вирусов на разных скоростях. В левой колонке указано количество уничтоженных вирусов (от 1 до 6), а в правых колонках последовательно: Low – низкая скорость, Mid – средняя, High – высокая. При этом, если вы сразу уничтожаете несколько вирусов, то это, к сожалению, дополнительных очков не дает.

	Low	Med	Hugh
1	100	200	300
2	200	400	600
3	400	800	1200
4	800	1600	2400
5	1600	3200	4800
6	3200	6400	9600

Очередная таблица поможет вам оценить свои возможности и выбрать себе уровень по силам, поскольку в левой колонке указаны номера уровней по возрастающей сложности, а в правой колонке количество вирусов, которые находятся в бутылке в начале игры.

Уровень	Количество вирусов
00	04
01	08
02	12
03	16
04	20
05	24
06	28
07	32
08	36
09	40
10	44
11	48
12	52
13	56
14	60
15	64
16	68
17	72
18	76
19	80
20	84

Кстати, цвет и расположение вирусов в бутылке, как мы уже говорили, случайны. При

этом вирус, который останется последним в бутылке, слошь и рядом не связан с первоначальным вирусом этого цвета. Чаще всего это связано с их размещением. Так, например, на каком-нибудь уровне у вас может быть в бутылке 50 красных вирусов и 20 синих. Но если все красные вирусы располагаются в верхней части бутылки, то естественно, что вы их уничтожите в первую очередь. А если в конце уровня уже не справитесь, то у вас останутся неубитыми синие вирусы.

Итак, цель игры – уничтожить вирусы. Причем это можно сделать по горизонтали и по вертикали. Поскольку каждая таблетка состоит из двух частей (иногда одного цвета, иногда разных), то для того, чтобы уничтожить вирус, необходимо над ним разместить четыре одинакового цвета половинки таблетки. Если хотите уничтожать по горизонтали, то следовательно, надо положить таблетки таким образом, чтобы рядом с вирусом оказалось четыре половинки таблетки того же самого цвета, что и вирус. Есть некоторые специальные приемы, которые позволяют вам унчитожать вирусы, не находящиеся в верхней части. К ним можно подобраться сбоку и даже иногда снизу. Однако, это требует очень точного расчета по времени и безошибочной игры (в случае ошибки вы только заметно усложните себе ситуацию).

Когда уровень приближается к концу, естественно, скорость возрастает, и вам придется действовать чрезвычайно быстро, а потому в начале игры старайтесь уничтожить как можно больше вирусов по горизонтали, с тем чтобы снизить уровень бутылки и тем самым обезопасить себя от ее переполнения. Атака, здавый смысл и опыт подскажут вам как действовать лучше, и если появляется возможность пробить брешь среди вирусов буквально до самого дна, воспользуйтесь ею, это, как правило, оказывается очень полезным.

Игра на самом деле совсем не простая. Она требует стратегического мышления, а потому отнюдь не всегда следует уничтожать какой-нибудь конкретный вирус. Старайтесь укладывать таблетки таким образом, чтобы уничтожив один вирус, подготовить ситуацию к уничтожению следующих вирусов. Если сумеете построить осмысленную стратегию, то одним махом будете уничтожать сразу несколько вирусов и тем самым сумеете одержать победу даже в очень трудной ситуации.

Иногда возникает ситуация, когды вы не знаете куда положить таблетку. Во всяком случае, это неочевидно, а если укладывать ее сверху, то может возникнуть опасность переполнения. В этом случае, если есть свободная от таблеток зона, можете начать закладывать таблетки, для которых нет очевидного применения и эффективного хода, как бы на временное хранение, но при этом и эти таблетки надо располагать таким образом, чтобы они не оказались для вас помехой. Во всяком случае, старайтесь своевременно освобождать эту "пустую" зону с тем, чтобы в случае необходимости туда можно было сбросить очередные ненужные таблетки.

DRAGON BALL Z 3: HOT BATTLE! THE ANDROIDS

* Автоматическое увеличение уровня.

Получите Gohan, Goku, Trunks, Vegita или любой другой персонаж, который может достичь SSJ. Боритесь достаточно долго, заставьте их здоровье достичь ранга от 1 до 6, затем переключать персонажей. Полетайте вокруг и получите карту полного здоровья, и они автоматически увеличат уровень.

DRAGON FIGHTER

**** Режим хитростей.***

Когда на титульном экране появится надпись "Press Start" нажмите **A**(x4), **B**(x4), **A, B, A, B, A, B, A, B**. Текст на экране вспыхнет красным, что подтвердит правильность ввода кода.

DRAGON SPIRIT: THE NEW LEGEND

**** Тест звука.***

Удерживайте **A + B + UP** на джойстике 2

и нажмите кнопку **Reset** на приставке. Воспользуйтесь джойстиком 1, чтобы выбрать необходимое звуковое сопровождение.

**** Выбор уровня.***

Удерживайте **A + B + UP** на джойстике 2 и нажмите кнопку **Reset** на приставке. Затем нажмите **B, UP**(x2), **B**, **DOWN**(x2), **B** на контроллере 2 на экране звукового теста. Нажмите **LEFT** или **RIGHT**, чтобы выбрать новый стартовый уровень.

**** 20 драконов.***

Начните игру и победите первого босса. Умышленно проиграйте игру, затем нажмите и удерживайте **A + B** и нажмите **Start** на титульном экране.

**** Золотой дракон.***

Намеренно погибните во время сражения с первым боссом, чтобы получить Золотого Дракона.

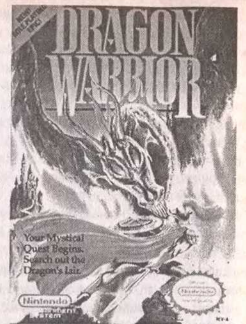
DRAGONSTRIKE

**** Пароли уровней.***

Ур.	Bronze	Silver	Gold
2	FKHHMF	PLPKMK	KHVJMG
3	FMHMRB	PLPKRF	KHVNRD
4	FKHMFD	PLPKFG	KHVNFH
5	FKHMKJ	PLPKKB	KHVNKC
6	FMHMDG	PLPKDK	KHVNDJ
7	FMHMJB	PLPHJK	MLLHJF
8	FMHMSD	PLPHSH	KHVNSB
9	FMHMGH	PLPHGD	MXVNGJ
10	FMHMLC	PLPHLJ	KHVHLG
11	FMHMVF	PLPHVG	KHVHVJ
12	FKHMMR	PLPHMT	KHVHMR
Astral Plane	FKHMRM	PLPHRP	KHVHRM
Abyss	FKHMPQ	PLPHPS	KHVHPQ

DRAGON WARRIOR

Когда-то давным-давно мир Alefgard был покрыт тьмой, и согласно легенде, смелый воин Эдрик (Edrick) сумел, словно Прометей, вернуть свет на Землю, победив дьявольское отродье. Он использовал шар света (Ball of Light), доставшийся ему по наследству от старого друга, чтобы прогнать дьяволов из Alefgard, а затем он отдал этот шар королю King Lorik, который



объединил Alefgard под своим правлением, и наступил полный мир. Много поколений людей прожило в счастье и согласии, однако когда правил King Lorik XVI, этот шар света был похищен из замка Tantegel Castle дьявольским Dragonlord, и снова королевство Alefgard погрузилось во тьму. Многочисленные путешественники и купцы стали жертвами безжалостных монстров, а роскошные пейзажи сменили ядовитые болота. Многие города и деревни были буквально стерты с лица земли призраками и драконами (Ghosts & Dragons). Не раз смелые воины пытались вернуть шар света, но ни одному из них не удалось вернуться из страшного замка Charlock, где проживал Драгонлорд. Люди молились о мире, свете и надежде, но никаких перспектив не было, несмотря на то, что Seer Mahetta предсказывал, что в один прекрасный день потомок великого Эдрика вернется сюда и победит Драгонлорда.

Вы, конечно, сразу догадываетесь, кто этот смельчак. Естественно, вы. Так что приготовьтесь отыскать и победить Драгонлорда, время пришло, и ваши приключения начинаются. Включив приставку, увидите на мониторе титульный экран, а на нем следующие надписи.

— Option Screen.

Если вы намереваетесь начать новую иг-

ру, передвиньте курсор к надписи "Begin a new duest", нажмите кнопку **A** на первом контроллере. и тут же попадете на экран, на котором необходимо зарегистрироваться, т.е. ввести свое имя. Используйте кнопки на D-pad, чтобы выбрать соответствующие буквы, и вводите их, нажимая кнопку **A**. Если сделаете ошибку, вводя свое имя, переведите курсор к Back и снова нажмите кнопку **A**. Курсор передвинется обратно на одну позицию, и сможете исправить ошибку.

Введя имя, нажмите кнопку **A** и окажетесь на экране Message Sped screen, где можете выбрать скорость с которой будете получать сообщения. Для этого нужно передвигать курсор используя D-pad и нажимать кнопку **A**.

Когда появится игровой экран, вы можете приступать к игре.

— Опция Continue A Quest (Чтобы продолжить ранее запомненную игру).

Итак, выберите опцию Continue A Quest и сможете продолжить одно из трех ранее записанных вами приключений, которые были сохранены вами, как журналы приключений в Imperial Scrolls of Honor. Когда выберете одно из этих трех приключений, сможете его продожить, сохранив уровень здоровья и предметы, которые у вас были на тот момент.

— Опция Change Message Speed.

Выберите журнал Adventure Log и тогда сможете сменить скорость получения посланий, используя кнопки на D-pad и нажимая кнопку **A**. Получите запрос: Какую скорость вы хотите использовать ("Which Message Speed Do You Want To Use?"). Снова используйте кнопки на D-pad, чтобы выбрать соответствующую скорость для своего журнала. Есть три варианта: Fast (быстрая), Normal (нормальная) и Slow (медленная), а затем нажмите кнопку **A**.

— Опция Copy A Quest.

Эта опция позволяет вам скопировать атрибуты вашего персонада, которые были записаны в одном журнале и переписать их в другой журнал (Adventure Log). Это иногда полезно, если вы боитесь, что эти данные будут случайно стерты или, если ваш друг хочет сыграть на более высоком уровне. Для этого выберите журнал Adventure Log, который хотите скопировать, используя кнопки на D-pad; нажмите кнопку **A** и получите возможность выбрать "пустой" журнал, куда и нужно будет переписать ваши данные. Нажмите кнопку, чтобы выбрать этот журнал, получите запрос "Да?" или "Нет?", выберите "Да", если хотите скопировать и, соответственно, "Нет", если передумаете.

— Опция Erase A Quest.

Выберите журнал, данные с которого хотите стереть (Erase). Статус персонажа в выбранном вами журнале будет указан на дисплее, затем вы получите запрос "Да" или "Нет", выберите "Да", если хотите стереть и "Нет", если передумали.

**** Управление.***

Кнопки на D-pad перемещают вашего персонажа вверх, вниз, влево и вправо, а когда вы вводите команды, кнопками на D-pad перемещаете вспыхивающий курсор в командном окошечке Command Window в соответствующих направлениях.

Кнопка **A** – вы вызываете на экран командное окошечко (Command Window) и можете ввести нужные команды. Используйте кнопки на D-pad, чтобы подвести курсор к нужной комнаде, и нажмите кнопку **A**. Если нажмете кнопку в тот момент, когда курсор вспыхивает в текстовом окошечке (Text Window), то на экране появится следующее текстовое окошечко.

Нажав кнопку **B**, вы отменяете команду.

Командное окошечко появляется на экране, когда вы нажимаете кнопку **A**, находясь в режиме Walkabout Mode. Выберите команду, используя D-pad, и выполните ее, нажав кнопку **A**. Если хотите отменить команду, нажмите кнопку **B**.

Ваш текущий статус будет указан в окошке Status Window. При этом:

LV – ваш уровень.

HP – количество очков Hit Point.

MP – магическая мощь Magic Power.

G – количество денег (золото).

E – Ваш опыт (experience).

Как ввести команды по ходу режима Walkabout Mode.

— Команда Talk.

Когда выберете эту команду, сможете заговорить в том направлении, в котором смотрите. Причем, естественно, что ни с кем, кто не находится прямо перед вами, в этой ситуации заговорить нельзя. Однако, вы можете разговаривать с различными людьми, например в магазинах (Shops) или гостиницах (Inns) в других помещениях, если стоите у стойки. Выберите вначале направление, в котором находится человек, с которым намереваетесь поговорить, используя кнопки на D-pad, а затем используйте команду Talk.

Команда Status.

Выбрав эту комнаду, вы узнаете сколько силы (Strenght) сможете приобрести в различных зонах.

- Команда Stairs.

Подведите своего персонажа к лестнице, выберите эту команду, и тогда он сможет подняться или спуститься по лестнице. Эта команда не сработает, если вы не находитесь прямо на лестнице.

— Команда Door (Дверь).

Используя эту команду, можно открыть двери, конечно, если есть ключ. Используйте ключи, предварительно подумав, поскольку каждый ключ можно использовать лишь однажды, а вам необходимы ключи для каждой двери.

— Команда Spell.

Выбрав эту команду, выполняете магические заклинания Magic Spells. Используйте кнопки на D-pad, чтобы выбрать соответствующее заклинание Spell, и нажмите кнопку **A**, чтобы выполнить его. Кстати, эта команда, естественно, не сработает, если это заклинание вами не освоено (learned).

— Команда Item.

Выберите эту команду, чтобы использовать имеющиеся у вас предметы. Выбирайте предметы кнопками на D-pad, а используйте их, нажав кнопку **A**.

— Команда Search.

Эта команда позволяет внимательно изучить территорию у ваших ног.

— Команда Take.

Используйте эту команду, чтобы открывать сундуки с сокровищами. Подойдите к сундуку и используйте эту команду; получите все, что находится в сундуке.

Использование команд в режиме Fighting Mode.

Когда вы покидаете замок или город, многочисленные монстры бросаются на вас в атаку, и если вынуждены будете сразиться с одним из них, то игра автоматически перейдет в режим Fighting Mode, и вы сможете успешно использовать следующие комнады.

— Команда Fight.

Эта команда позволяет вам сражаться с монстрами, используя любое оружие, которое имеете, а также просто кулаками, если нет оружия. Чаще всего вы не сможете победить врага одним ударом и можете при этом получать кое-какие повреждения, но безуловно сохраните жизнь и сумеете победить монстра. Во время схваток внимательно следите за уровнем HP, не спускайте с него глаз, пока враг не побежден.

— Команда Run.

Если получите серьезные повреждения, то уровень HP в окошке Status Window начнет снижаться, и когда он опустится до нуля, игра автоматически закончится. Так что вам нужно удирать, используя эту комнаду, если увидите, что уровень HP приближается к опасной нулевой отметке. Удрать совсем не стыдно. Это один из важных элементов боевой техники.

— Команда Spell.

Вы можете исполнить заклинание вместо оружия. Во время боя заклинания могут излечивать раны (Heal) или наносить повреждения врагу.

— Команда Item.

Используйте эту команду, чтобы восста-

новить жизненную силу (Life Force) используя растения (Herbs), которые вы имеете.

Дополнительная информация о персонаже:

Вы всегда можете выяснить состояние (Status) вашего игрока, выбрав команду Status.

— Команда Level.

Выбрав эту комнаду, узнаете свой уровень, как воина. Если вы находитесь на первом уровне, что естественно в самом начале игры, то сражаясь с монстрами, вы зарабатываете опытные очки (experience). Уровень повышается, сила возрастает, и вы узнаете все больше и больше заклинаний (Spells).

— Команда HP.

Выбрав эту опцию, узнаете свою жизненную силу. Естественно, что уровень HP снижается, когда враги наносят вам повреждения. И не забывайте: когда он опустится до нуля, то вы погибаете, и игра заканчивается.

— Максимум HP.

Если ваш урвоень жизни (Life Force) очень низок, то можете восстановить его до максимума, поселив персонажы в гостинице. Кроме того, уровень поднимается до максимума при завершении уровня инры, и таким образом становитесь выносливее и можете перенести более серьезные повреждения.

— MP (Magic Power).

Эта характеристика магической силы. При этом, естественно, уровень магической силы снижается, когда вы исполняете то или иное заклинание. При этом для выполнения одних заклинаний расходуется меньше очков, для других больше.

— Максимум MP.

Вы можете восстановить уровень магимческой силы до максимума, передохнув в гостинице.

— G (Gold).

Это количество денег, которое вы получаете по ходу игры, убивая монстров. Когда накопите достаточное количество денег, сможете купить себе оружие (Weapons), броню (Armor) и другие предметы.

— E (Experience).

Это характеристика вашего боевого опыта. Естественно, чем больше вы сражаетесь с врагами, чем успешнее их побеждаете и чем сильнее враги, тем большее количество опытных очков приобретаете. Когда зарабатываете достаточное количество очков, ваш уровень повышается, а сила (Strenght) возрастает.

— Strength.

Сила вашего персонажа возрастает с переходом на очередной уровень.

— Agility.

Чем ваш персонаж становится значительно более ловким и быстрым, тем выше его уровень. Это значит, что вы запросто можете уворачиваться от вражеских атак и с легкостью удрать с поля боя в трудную минуту.

— Attack Power.

Чем выше атакующая мощь, тем большие повреждения вы наносите монстрам; чем сильнее вы становитесь, тем больше ваша атакующая мощь. Кстати, она также зависит от мощности вашего оружия.

— Defend Power.

Чем выше оборонительная мощь, тем меньшие повреждения могут вам наненсти враги.

Ознакомьтесь с территорией:

Долины (Plains).

Это безопасные территории, можете ходить по ним спокойно, монстры встречаются крайне редко.

— Леса (Forest).

По лесам также можно ходить, но здесь скрываются заметно больше монстров.

— Холмы (Hills).

Естественно, что холмистый рельеф замедляет ваше движение, но более важно, что здесь довольно часто встречаются враги. Так что если хотите выбрать безопасный маршрут, не ходите в холмистые зоны.

— Горы (Craggy Mountains).

Очень крутые горы, практически непроходимые.

— Болота (Swamps).

Ядовитые болота. При каждом шаге будете терять 2 HP. Внимательно следите за уровнем HP, когда оказываетесь в болотах. Своевременно используйте растения (Herbs) и лечебные заклинания, чтобы поддерживать на уровне жизненную силу.

— Входы в пещеру (Enttrances to Caves).

Когда ваш персонаж оказывается у входа в пещеру, вы автоматически оказываетесь внутри нее, а здесь вам безусловно понадобится факел (Torch). Если случайно окажетесь в пещере, не двигайтесь, используйте команду Stairs, чтобы выбраться из пещеры, в противном случае рискуете затеряться во мраке.

— Мосты (Bridges).

Остерегайтесь мостов. Когда переходите через мост, то практически всегда оказываетесь в зоне, где живут самые могучие монстры.

— Замки и города (Castles and Towns).

Когда входите в замок или в город, будьте повнимательнее, здесь частенько можно найти много полезного.

— Стойки в магазине (Shop Counters).

Войдя в магазин, сразу подойдите к стойке, если хотите поговорить с владельцем магазина (Shopkeeper).

— Двери (Doors).

Как вы уже знаете, двери можно открыть, используя команду "Door" Command, и при этом должен быть ключ.

— Крыши (Roofs).

Все дома с крышами безусловно имеют вход, иногда, правда, придется его поискать.

— Лестницы (Staies).

Воспользуйтесь ступеньками, чтобы подняться вверх или спуститься вниз, для этого понадобится команда Stairs Command.

— Барьеры (Barriers).

Эти препятствия могут обойтись вам в 15 HP, если наступите на барьер. Так что вам понадобится куча храбрости и огромная физическая сила, чтобы преодолеть эти препятствия.

— Магазины (Shops).

Естественно, что в этих заведениях вы можете покупать (Putchase) и продавать различные предметы. В частности, оружие (Sell Weapons), броню (Armor) и предметы (Items). Первым делом нужно подойти к стойке и попытаться заговорить с владельцем магазина, находящимся по другую сторону от стойки. И он, естественно, спросит, что вы хотите купить или продать. Когда продаете (Selling), владелец магазина примет у вас их за половиную цену. Торговаться бесмыссленно, бизнесмены в этой стране жутко упрямые, не уступят ни гроша.

Оружейные магазины (Weapon Stores).

Здесь, естественно, продается оружие и броня. На некоторых магазинах вы увидите вывеску: меч со щитом. Однако, к сожалению, не на всех оружейных магазинах есть вывески, и они отличаются не только этим.

Обычные магазины (General Store).

В этих магазинах покупаете волшебные факелы (Fiery Torches), растения (Herbs) и другие товары, которые здесь могут продаваться. Кстати, здесь можете продать любые предметы, которые нашли или приобрели по ходу приключений.

— Гостиница (Inn).

Когда останавливаетесь на ночь в гостинице, вы полностью восстанавливаете максимальный уровень HP и MP и таким образом компенсируете все свои потери. Взгляните на вывеску гостиницы, поскольку цена за постой здорово отличается.

— Ключных дел мастер (Key Cutte).

Очень полезный торговец. Продает магические ключи, которыми можно открыть любую дверь. Однако, самое главное, это узнать в каком городе его можно найти.

— Торговец магической водой (Magic Water Merchant).

Ходят слухи, что в королевстве есть магазины, где торгуют магической водой, защищаю-

щей от монстров. Однако информации об этом крайне мало, так что если эта проблема вас заинтересует, порыскайте как следует, может быть что-нибудь и найдете.

Оружия и броня.

По ходу игры вы находите различное оружие, броню, щиты и другие полезные предметы. При этом нужно внимательно следить, чтобы оружие соответствовало вашему уровню. Вряд ли целесообразно использовать какое-нибудь слабенькое оружие, имея высокий уровень. Вы тем самым усложняете себе жизнь.

Кроме того, по ходу игры будете находить разные предметы. В частности: волшебный факел (Fiery Torch), растения (Herb), крылья (wings), лечебную воду (Fairy Water), ключи (key) и разные други предметы. Мы уже упоминали, для чего они служат и как ими пользоваться. Кроме того, существуют и более редкие приедметы:

— Silver Harb.

Когда используете эти предметы, то привлекаете врагов.

— Fighter`s Ring.

С этим кольцом ваша боевая мощь возрастает, а враги, подчас, бросаются наутек.

— Cursed Items.

Заколдованные предметы. Некоторые из этих предметов оказываются магическим образом заколдованными, и если вы возьмете такой предметы, то постарайтесь избавиться от него как можно быстрее.

— Crused Belt.

Заколдованный пояс. Это очень опасный предмет. Если возьмете его, то этот пояс задушит вас, словно петля.

— Cursed Necklace.

Заколдованное ожерелье. К счастью, это ожерелье отыскать чрезвычайно трудно, но если найдете, то ни в коем случае не трогайте, иначе неприятностей не оберетесь.

Кстати, если по какой-то причине все-таки взяли заколдованный предмет, то помимо всего прочего, не сможете попасть в замок Tantegal Castle. Чтобы снять заклятие, поговорите с колдуном (Wizard) в городе Breconnary.

По ходу игры вы теряете по одному предмету: факел, растение, крылья, магическую воду и ключи после того, как импользуете их, но при этом другие предметы не потеряете, так что смело экспериментируйте.

Магические заклинания:

В начале приключений вы, естественно, не знаете никаких магических заклинаний, но по мере того, как сражаетесь с врагами, приобретаете опыт и повышаете свой уровень, сможете узнать кое-какие заклинания по мере того, как уровень ваш будет возрастать.

Заклинание **Heal**. Восстанавливает 10-15 HP.

Заклинание **Hurt**. Наносит врагу повреждений от 2 до 15 HP.

Заклинание **Sleep**. Что-то вроде снатворного.

Заклинание **Return**. Возврат.

Заклинание **Repel**. Отталкивает врагов.

Заклинание **Healmore**. Еще более мощное лечебное заклинание, восстанавливающее 75-100 HP, равно как и заклинание Hurtmore, наносящее врагу заметно большие повреждения.

Есть еще разные заклинания типа Radiant, Stop Spell, Outside и т.д. Экспериментируйте, чтобы оценить их пользу и характер действия. Иногда приключения могут затянуться, и у вас может не хватить времени, чтобы спасти Alefgard за один день, тогда придется запомнить игру. Для этого вы дожны вернуться в замок Tantegel Castle, посетить на втором этаже короля King Lorik. Кстати, даже если вы не намереваетесь заканчивать игру, мы советуем вам посетить короля при каждом повышении уровня. Это полезно. Чтобы не "повредить" запомненную информацию, удерживайте кнопку Resert Button, когда выключаете приставку.

Некоторые стратегические советы.

Когда начинаете новую игру, ввели свою имя, то увидите короля. Нажмите любую

кнопку, и он заговорит с вами. Когда узнаете, что он сообщит вам, выполните его просьбу. Отыщите три сундука с сокровищами, возьмите лежащие там предметы, поговорите с солдатами. Они дадут вам кучу полезных советов, которые безусловно пригодятся в дальнейшем.

Вводите команды, используя кнопку **A** и D-pad. Таки образом сможете открыть дверь и отправиться в путь. Спустившись по лестнице, окажетесь на нижнем этаже замка (Ground Floor of the Castle). Здесь увидите кучу разнообразных людей, можете поговорить с ними, иногда получите полезную информацию.

Выйдя из замка увидите город Town Brecconary. Зайдите в город, на севере его найдете оружейный магазин и сможете приобрести оружие и броню.

Задача непростая, тем более, что у вас может быть только 120 золотых. Можно купить одежду (Clothes), дубинку (Club), бамбуковый посох (Bamboo Stick), а также кожанную броню (Leather Armor), решать вам. Старайтесь деньги расховать разумно.

Как только выйдете из города, тут же атакует монстр. У вас первый уровень, и вы боец еще слабенький. Тем не менее, со слаймами должны расправиться, атакуйте их непрерывно и одержите победу.

Естественно, что когда слаймы успешно атакуют, вы получите повреждения, и уровень HP снизится. Как только увидите красный цвет, это сигнал опасности. Немедленно возвращайтесь в город, переночуйте в гостинице, восстановите жизненную силу и снова в путь. Учтите, что чем дальше вы удаляетесь от замка Tantegel Castle, тем враги становятся сильнее, поэтому вначале не следует забегать слишком далеко. Сражайтесь со слаймами и повышайте уровень Experience Points, а набрав достаточное количество очков и перейдя на второй уровень, отправляйтесь к королю, и он скажет вам сколько еще нужно опытных очков набрать, чтобы перейти на третий уровень. А когда добьетесь этого, освоите заклинание. Станете более сильным (Strenght), быстрым (Speed) и сможете запросто без особых проблем разделаться с монстрами Fight Drakkees, и, наконец, когда достигнете 4-го уровня, получите возможность использовать заклинание Hurt. С этим заклинанием смело можете отправляться в путь и победить волшебников (Magicians).

Действуйте и дальше в этом же ключе, постепенно увеливайте уровень силы и сможете спокойно удаляться все дальше и дальше от замка. Вы, конечно, знаете, что много лет тому назад великий герой Эдрик победил дьявольского лорда, а теперь вам предстоит сделать то же самое, а когда развеется тьма и снова наступит мир, то появятся новые легенды, героем которых уже будете вы.

Сражаясь с Драгонлордом, нужно быть очень осторожным. Враг опасен. Внимательно посматривайте на окошечки на экране, они появляются в верхней левой части экрана, когда вы останавливаетесь. Всегда внимательно следите за этим окошечком во время своих путешествий. Своевременно будете получать очень важную информацию. Если приходится много сражаться, и уровень HP снижается, используйте заклинание Heal или растения (Herb), чтобы восстановить жизненную силу, а если снизился уровень HP и MP, то немедленно возвращайтесь в город, переночуйте в гостинице (в противном случае, погибнете), а что еще важнее, потеряете половину своего золота.

Враги имеют разный уровень HP и в бою действуют по-разному. Слаймов можно уничтожить, нанеся им 3-4 HP повреждений. Однако волки (Wolves) и скелеты (Skeletons) значительно мощнее. Им нужно нанести серьезные повреждения. По ходу сражения запоминайте, какое количество HP повреждений необходимо нанести определенным типам монстров, чтобы одержать победу. Изучайте их атакующие приемы и экспериментируйте, чтобы выяснить свои наиболее эффективные атаки.

Различные предметы, купленные или найденные вами, нужно использовать очень разум-

но. Не следует использовать растения, если у вас достаточно высокий уровень MP, и здоровье можно поправить заклинанием Heal. Но когда у вас низкий уровень MP, растения очень важны, особенно, если сражаетесь с чрезвычайно сильными монстрами.

Если скопили достаточно денег и хотите отправиться в длительное путешествие, то купите себе крылья. Если этого не сделаете, у вас будет много поводов для сожаления.

Для того, чтобы успешно справиться с Драгонлордом, необходимо набрать очень высокий уровень, стать очень сильным и отыскать где он скрывается, а для этого вам придется посетить самые удаленные уголки Alefgard и внимательно прислушиваться к информации, которую можно получить от жителей. Правда, многое из того, что они будут говорить, настоящие сплетни, бессодержательные и бестоковые, как обычно. Но дальше по ходу игры вы сможете даже их этих, казалось бы, пустых и бессмысленных сплетен извлекать полезную информацию. Во всяком случае, запоминайте все, что они говорят вам. Правда, для этого надо знать английский язык.

* Советы.

❖ Победите голема, соберите 1000 долларов, но не входите в город, который он охранял. Вместо этого повернитесь к королю, запомните игру, выключите приставку, снова включите ее, перезагрузите игру, вернитесь в голему, победите его и снова получите 1000 долларов. И так можете продолжать до тех пор, пока не наберете денег столько, сколько нужно.

❖ Обследуйте подземелье, соберите находящиеся там предметы, затем выйдите из него и снова войдите. Все предметы, которые вы собрали, снова появятся на прежних местах. Так что можете собрать их вновь.

❖ После того, как подойдете к городу привидений Hauksness, перейдите на восточную сторону, где находится одинокое дерево за магазином. Подойдите к нему, сразитесь с рыцарем Axe Knight, который охраняет броню Эрдрика (Erdrick's Armore). Если сумеете победить, то получите 54 опытных очка, а также 134 золотых. Кстати, вы можете сражаться с ним каждый раз, когда появитесь здесь.

❖ Чтобы как можно быстрее поднять свой уровень, добейтесь того, чтобы у вашего персонажа был средний уровень (приблизительно 6-8), а затем отправляйтесь в горы юго-западнее города Tantagel. Самые опасные враги “проживают” в самом последнем горном хребте. Погуляйте здесь назад и вперед и встретите Magidrakees (владеющих заклинанием Hurt spell), Magicians (владеющих заклинанием Hurt spell), скорпионов, а иногда даже встретите призрака (Ghost). Сразитесь с ними, используйте лечебное заклинание Heal почаще и сможете поднять свой уровень до заоблачных высот.

❖ Чтобы восстановить уровень магии, войдите в центральный замок в городе Tantegel, поговорите с мужчиной, сидящим за столом в правой части экрана, и с уровнем магии все будет в порядке.

❖ Когда обнаружите сундук, в котором находятся деньги, заколдованные предметы, факелы и т.п., можете выйти из этого помещения, а затем вернуться обратно. Предмет будет на прежнем месте. Кстати, к сожалению, этот трюк не работает с редкими предметами, например такими, как The Staff of Rain.

❖ Используйте флейту и сможете усыпить голема.

❖ Выйдя из замка Tantegel Castle, пройдите налево по травянистой дорожке, затем вверх, направо через мост и двигайтесь дальше направо, пока не увидите горы. Спуститесь вниз, сверните направо, перейдите еще через один мост и продолжайте двигаться в этом направлении, пока не спуститесь к болоту. Сверните направо снова и подойдете ко входу в пещеру. Пещера темная, и в ней живет дракон. Прежде, чем войти, убедитесь, что уровень опыта (Experience) достаточно высок. Откройте дверь ключом, подойдите к принцессе и подхватите ее на руки. Теперь возвращайтесь в замок точно по своим же

собственным следам, хотя можно воспользоваться крыльями (Wings) или "возвратным" заклинанием (Return spell). Принцесса вознаградит вас специальным предметом, который называется Любовь Гваелин (Gwaelin's Love). Этот предмет позволит вам разговаривать с ней в любое время, где бы вы ни находидсь. Она всегда сообщит сколько нужно набрать опытных очков (experience), чтобы перейти на следующий уровень, а заодно укажет вашу позицию по отношению к замку.

❖ Чтобы заполучить ожерелье Death Necklace, пройдите в пещеру возле города Tantagel, загляните в сундук, возьмите из него 100 золотых, выйдите из пещеры. Повторите эту процедуру несколько раз (иногда это приходися делать раз 10), в результате добудете из сундука ожерелье смерти Death Necklace. Причем, это ожерелье можно добыть лишь один раз по ходу каждого квеста. Продать его можно в магазине Tool Shop за 1200 золотых, если вы его не надели на себя. Учтите, что ожерелье смерти заколдует вашего персонажа, и чтобы снять заклятие, посетите мужчину в городе возле замка Rimuldar Castle.

❖ Отправляйтесь в город призраков Hauksness, отыщите заброшенный магазинчик в восточной части города, за ним увидите дерево; подойдите к нему и сразитесь с рыцарем Axe Knight. Победив его, нажмите кнопку **A**, выберите опцию Search, т.е. поиск, а в результате получите броню Эрдрика (Erdrick's Armor) и станете неуязвимым, даже если попадете в болото или под электрический ток.

Используйте подарок принцессы Gwaelin's Love, и она подскажет вам расстояние на север или на юг, а запад или на восток от ее замка (Tantegel Castle), т.е. координаты. Погуляйте вокруг до тех пор, пока не получите от нее сообщение: "От того места, где вы находитесь, мой замок располагается на 70 таких-то метрических единиц на север и на 40 на запад". Когда вы доберетесь до этого места в болотах, нажмите кнопку A и выберите опцию "Поиск" (Search).

Примечание. Английская фраза выглядит так: "From where thou art now, my castle lies: 70 to the north and: 40 to the west".

❖ Чтобы отыскать волшебную флейту в городе Kol. отойдите на 4 шага от "бассейна", нажмите кнопку **A**, выберите опцию Поиск (Search) и найдете волшебную флейту Fairy Flute.

❖ Чтобы отыскать Silver Harp в городе Garwinham, войдите в большое здание, пройдите мимо старика, увидите лестницу, спуститесь по ней и найдете Silver Harp.

❖ Когда в вашем распоряжении будет Silver Harp, выйдите из города Kol, двигайтесь чуть влево, а затем вверх и увидите ряд деревьев, проследуйте вдоль них, подойдите к лестнице, отдайте старику Silver Harp и получите Staff of Rain.

Убейте голема, затем спуститесь вниз, сверните направо и выйдите в запертую дверь. Пройдите через нее и увидите охранника, который продаст вам серебряный щит (Silver Shield) и огненный меч (Flsme Sword).

* *Подсказки.*

❖ Дешевле всего можно приобрести ключи в городе Rimuldar.

❖ Самые низкие цены в гостиницах, где можно полностью восстановить уровень магии и здоровья, в городке Brecconary рядом с замком Tantgel Castle.

❖ Иногда по ходу игру различные враги будут вставать у вас на пути и не пропускать, например, в тронный зал короля Лорика или в какие-нибудь другие места. Попробуйте с ними побеседовать, но если это не поможет, отойдите назад, и может так случится, что они отойдут и пропустят вас.

* *Дополнительные подсказки.*

❖ Как только найдете Silver Harb, можете использовать его для того, чтобы вызывать монстров. На первый взгляд это может показаться непонятным. На самом деле, вызывая моснтров и уничтожая их, вы легко повышаете свой уровень и накапливаете день-

ги, оставаясь на месте. Так, в частности, если вы используете этот предмет возле города Hauksness, то заработаете огромные деньги, получив их от Goldmen.

❖ Старайтесь открыть любую дверь, которую только увидите. Правда, при этом потеряете один ключ, а значит действовать надо очень разумно. В частности, пока вы находитесь в том или ином городе, дверь все время остается открытой. А вот если покинете город, то тут же дверь закроется, и для того, чтобы вернуться, вам понадобится израсходовать еще один ключ, а потому очень важно не покидать город, пока вы не сделаете все необходимое. Должна быть очень серьезная причина, чтобы вы покинули город в спешке. В частности, старайтесь ни в коем случае не покидать кладбище в Garingham, пока полностью его не обследуете. Хотя безусловно, если урвоень HP угрожающе снизится, немедленно возвращайтесь в замок, чтобы восстановить здоровье и уровень магии.

❖ Королевство Kingdom of Alefgard было совершенно замечательным местом, и при правлении короля Лорика достигло удивительного процветания и справедливости. В общем, народ жил весело, все были сыты и довольны. Настоящий золотой век. Сказки о драконах и других мифических монстрах, которыми пугали детей зимними ночами, так и оставались сказками. Тем более , что зимы а Alefgard очень короткие, солнце светило почти круглый год, и причина эта была в жаре света Ball of Light, магическом предмете, происхождение которого было совершенно таинственным. Этот шар света, словно излучал тепло, спокойствие, счастье. Однако, один человек в этой стране не был счастлив. Он жил в одиночестве в горной пещере, и ярко сверкающий свет падал на его мрачное горное жилище, где были многочисленные тоннели, которые, собственно, он сам и прорубал. Он не любил света, ему нравилось путешествовать во тьме под землей и однажды, пробившись в глубь скалы, он оказался в какой-то комнате, где обнаружил спящего дракона. Дракон тут же проснулся, и человек с перепугу решил, что монстр тут же зажарит его своим огненным дыханием, но к его удивлению, дракон тут же опустился на колени перед ним. Отшельник не растерялся, приказал дракону сесть, встать, побегать по комнате, перекувырнуться, притвориться мертвым, и как хорошо тренированная собака, дракон исполнил все приказания. Таким образом человек понял, что он и есть Драгонлорд, властелин драконов, и с этого дня он начал готовить заговор, накапливать силы, для того, чтобы уничтожить мир и счастье в Alefgard. Первая его атака на город была совершенно неожиданной, настоящий кошмар. Драконы пикировали на укрепления замка, все крыши города Bессопагу полыхали огнем, жуткий рев носился над спящим городом. Граждане в панике носились по улицам, и только холодный лунный свет был свидетелем окончания золотого века.

А затем прибыл и сам Драгонлорд на плечах огромного красного дракона. Какая-то тень пролетела в направлении королевского замка. Люди видели ее, она летела в направлении башни, в которой и хранился шар света. Атакующий дракон нанес страшный удар своим шипастым хвостом, разбил каменные стены, и те, кто не обезумел от паники, увидели крошечную фигурку, в безумной пляске скачущей на развалинах и держащей в руках драгоценный приз. А затем все кончилось. Драконы убрались восвояси, шар света был похищен, а кругом был дым и развалины.

На следующий день человек по имени Эдрик попросил аудиенцию у короля. Его мало кто знал, по существу это был незнакомец, вооруженный огромным мечом и щитом, одетый в прочную броню и, судя по всему, он совершил очень длительное путешествие. Одежда его была разорвана, а ботинки испачканы грязью. Я Эдрик, назвал он себя, и могу помочь вам. Воин попросил лишь как следует накормить его, что король сделал с огромным удовольствием, а затем отправился в путь и скоро из различных городов потекли слухи, в частности, из Garinham, Kol, Rimuldar и даже из отдаленного Cantlin. Монстры снова начали появляться. Они уничто-

жали города, сжигали посевы, жизнь стала очень опасной. Одновременно, правда, приходили и другие истории, в которых расказывалось о могучем воине, который уничтожает монстров, загоняя их обратно в логово, откуда они появились. Действительно, Эдрику удавалось расправляться с врагами, но самое главное, он должен был отыскать путь к Драгонлорду. В конце концов, он узнал, что тот живет на острове, до которого можно добраться, лишь построив огромный мост с помощью магической радуги Rainbow Drop. И когда он занялся этим последним и, пожалуй, самым важным делом, неожиданно все слухи о нем прекратились. Однако, прошли годы, и еще один незнакомец появился в королевстве, на которое совсем недавно обрушилась очередная атака Драгонлорда. На этот раз дочь короля, принцесса Gwaelin, была похищена, и незнакомец отправился преследовать врага. Где-то в глубинах пустынь он забрел в пещеру и обнаружил там пластинку. На ней было вырезано послание легендарного Эдрика, оставленное им своим наследникам, тем, кто попытается вслед за ним повторить героические подвиги. Потомку Эдрика, проявив невероятную храбрость, спасаясь от чудовищных опасностей, удалось освободить принцессу Gwaelin, но этого еще было недостаточно для того, чтобы восстановить нормальную жизнь в королевстве. Необходимо отыскать и уничтожить Драгонлорда.

Новый воин Dragon Warrior оказался более могучим, чем его предки, и в битве, которая описана в многочисленных песнях и легендах, Драгонлорд пал, а его замок Charlock был очищен от дьявольских монстров. Герой вернулся в замок Tantegal, где король предложил ему в награду все свое царство, но, естественно, великий воин отказался. Он сам себе найдет королевство, и вместе с принцессой Gwaelin они отправились на поиски своего собственного королевства, где он и построит новый мир.

Продолжение саги о великом воине Drafon Warrior произошло много-много лет спустя. Замок Castle of Moonbrooke был разграблен дьявольским колдуном и его армией. Лишь одному человеку удалось ускользнуть из этого замка и он отправился в замок Castle of Midenhall, где успел предупредить короля, что его владения в опасности, и единственная надежда на принца Prince of Midebha.

Сага продолжается...

DRAGON WARRIOR 2

* *Заработать побольше золота.*

Чтобы заработать побольше золота, отправляйтесь в тюрьму возле города Midenhall. Поговорите с заключенными, и один из них превратится в дьявольского клоуна Evil Clown. Победите его и получите в награду Staff of Thunder, а его сможете продать за 9500 золотых. Теперь запомните игру, отключите приставку, снова включите и возобновите игру. Сразитесь с клоуном еще раз, получите в награду еще один посох, и его тоже можете продать.

DRAGON WARRIOR 3

* *Восемь боевых заклинаний.*

Покиньте замок и отправляйтесь в Adventurer's Hall of Registration. Здесь вы должны составить список солдат, а затем спуститься вниз по лестнице в столовую (Eatery). Выберите трех солдат, продайте их снаряжение, удалите их из своего отряда и получите 400 золотых. Повторите эту процедуру несколько раз и получите отличные денежки. Начните игру, сразу же посетите короля Aliahan и начинайте создавать персонажей в этой городе до тех пор, пока не получите сообщение, что одного из них нужно "удалить". Тогда покиньте город.

При этом вы потеряете все свои денежки, но зато приобретете сразу восемь боевых заклинаний combat spells.

DRAGON WARRIOR 4

* *Получить Sword Of Malice.*

В Главе 3, Taloon's Chapter, Вы будете работать для босса в вашем родном городе. Продолжайте работать, пока не появится человек,

который захочет продать Вам Меч Sword Of Malice. Это займет немного времени, ждите, чтобы купить, он в конечном счете появится.

*** *"Магазин" предметов.***

В Главе 3 (Taloon's Chapter), обойдите вокруг ночью, и ночью или днем Вы найдете человека, продающего предметы.

DREAM MASTER

*** *Превратиться в животное.***

Когда вы располагаете волшебной палочкой, зарядите ее в течение нескольких секунд, подойдите к любому животному и нажмите кнопку **B**. Таким образом бросьте ему три жевательных резинки, после чего прыгните сами. При этом превратитесь в это животное, а если захотите принять прежний облик, нажмите **Select**.

DRAGON'S LAIR

*** *Найти Singe.***

Воспользуйтесь следующими выходами, после того как вы выйдите из лифта, чтобы найти Singe.

После коридора (hallway): Exit 2

После шахт (mines): Exit 3

После reaper: Exit 1

*** *30 жизней.***

На экране результатов введите в качестве имени **BATS**.

DUCK HUNT

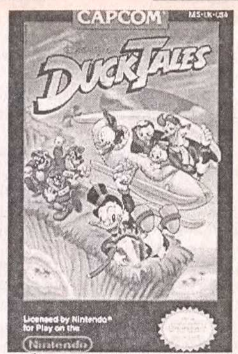
*** *"Заморозить" цель.***

Чтобы "заморозить" цель, нажмите кнопку **Start** (сделайте паузу в игре), а затем возобновите игру. Все цели в течение нескольких мгновений останутся неподвижными, и вы запросто можете их расстрелять. Используйте стандартный контроллер, вставив его в порт номер 1 и сможете отлично управлять утками. Правда, если на экране появится только одна или максимум две.

DUCK TALES

*** *Призовой уровень.***

Доведите счет до значения между 70,000 и 79,999 очков. Затем получите доступ в лифт возвращающий в Duckburg с Launch



pad, чтобы по пути остановиться на призовом уровне.

*** *Предметы.***

– Маленький алмаз (Small Diamond) – стоит 2000 долларов.

– Большой белый алмаз (Large White Diamond) – стоит 10000 долларов.

– Большой красный алмаз (Large Red Diamond) – стоит 50000 долларов.

– Куколка Scrooge Doll – дополнтельная жизнь.

– Магическая монета Magic Coin – дает непобедимость.

– Мороженое (Ice Cream Cone) – восстанавливает 1HP.

– Торт на день рождения (Birthday Cake) – восстанавливает полностью уровень HP.

– Звезда Hit Point Star – дает дополнительное очко HP.

*** *Сокровища.***

– Скипетр короля Incan King – дозволяет победить амазонского босса (Amazon boss).

– Монета утраченной Реальности (Coin of the Lost Realm) – дозволяет победить босса Трансбльвании (Transylvania boss).

– Алмаз "внутренней" земли (Diamond of the Inner Earth) – дозволяет победить босса

африканских шахт (African Mines boss).

– Корона Чингиз Хана (Crown of Genghis Khan) – позволяет победить босса Гималаев (Homalayas boss).

– Зеленый сыр долговечности (Green Chesse of Longetivity) – позволяет победить лунного босса (Moon boss).

– Золотое кольцо (Golden Ring) – спрятано в африканских шахтах.

– Золотая пластинка (Gold Plate) – спрятана на Луне.

Чтобы завоевать максимальное количество очков, необходимо:

1. Открывайте каждый сундук с сокровищами, который только обнаружите. В большинстве из них находятся ценные белые и красные алмазы.

2. Прыгайте (pogo) на каждого врага, который окажется у вас на пути. Некоторые при этом обронят большие белые алмазы.

3. Прыгайте куда только возможно. "Секретные" алмазы могут находиться где угодно, на каждом уровне.

4. Осматривайте все, старайтесь отыскать вход в секретные комнаты, найдете, по крайней мере, один большой красный алмаз.

5. Соберите как можно больше денег, а затем воспользуйтесь своим верным пилотом Launchpad. Он доставит вас в Duckburd, где выгрузите свои сокровища, а затем, когда вернетесь обратно, то все денежки и алмазы снова окажутся на своих местах, и вы снова сможете их собрать.

6. Постарайтесь добраться до призовой стадии. Для этого необходимо, чтобы в сумме имеющихся у вас денег, на месте 5-й цифры была семерка, тогда вызовите launchpad и летите обратно в Duckburg. Он сбросит вас в облаках, и вы окажетесь на призовой стадии, где Gyro сбрасывает со своего вертолета здоровенный алмаз.

7. Собирайте все сокровища. Вы должны обязательно отыскать пять главных сокровищ, чтобы победить в игре, а, кроме того, еще два секретных, чтобы получить отличный баланс. Учтите, что каждое главное сокровище стоит огромных деньжищ.

* Персонажи.

Scrooge McDuck – главный герой игры.

Huey, Dewey, Louie и Webby – четыре юных персонажа, которые дают вам полезную информацию и активно помогают на уровнях.

Миссис Beakley – обязательно подбросит мороженое, как только встретите ее.

Launchpad McQuack – пилот, который обязательно доставит вас в Duckburg и очень поможет на амазонском уровне.

Guro Gearloose – разбрасывает большущие алмазы на призовых стадиях.

Flintheart Glomgold – самый главный враг мистера Скруджа. Пытается похитить ваше сокровище.

* Враги на уровнях.

Amazon:

Gorilla – атакует, направлясь прямо к вам. Прыгните ей на голову, вот и все.

Plant – растение, которое пытается укусить. Запрыгнуть на него не можете, а вот врезать чем-нибудь очень даже полезно; или пробежать мимо, когда вы непобедимы.

Spider (паук) – плюется паутиной и атакует. Прыгните на него, когда он окажется внизу, или врежьте как следует шаром.

Bee (пчела) – летает вверх и вниз по экрану. Если сумеете, запрыгните на нее, тут ей и конец.

Native (аборигены) – решительно направляется к вам, останавливается и швыряется копьем. Перепрыгните через копье, а затем заскочите на голову, вот и все дела.

Transylvania:

Zombie – расхаживает назад и вперед, атакует, разваливается на части, когда врезается во что-нибудь, или пропускает атаку, а затем встает, как новенький. Запрыгните зомби на голову, когда он бежит. Вот на этом его злоключения и закончится.

Ghost (Призрак) – всегда появляется с края экрана и летит прямо на вас. Убить его нельзя, а вот увернуться можно.

Beagle Boy – разгуливает назад и вперед. Чтобы не машался, запрыгните ему на голову.

Mummy – разгуливает вокруг своего шара, останавливается, а затем снова отправляется. Когда он находится на противоположной от вас стороне шара, врежьте по шару, а он врежется в него. Вот все как просто.

African Mines:

Bat (Летучая мышь) – взлетает, когда оказываетесь поблизости, и пытается спикировать на вас. Атакуйте ее футбольным мечом или запрыгните на нее, когда она упадет вниз.

Slug (слизняк) – передвигается назад и вперед. Прыгните на него.

Water Ducks (Водная утка) – выскакивает из воды и из других ям, на нее достаточно запрыгнуть.

Biagle Boy – расхаживает назад и вперед, как обычно. Запрыгните на него.

Растение (Plant) – пытается вас укусить, но вы уже с ним знакомы.

Himalayas:

Jackrabbit – крупный северо-американский заяц. Скачет назад и вперед прямо под снегом, иногда неожиданно выскакивает. Запрыгните ему на голову, когда он выскочит из-под снега.

Goat – козел может прыгнуть через весь экран, а вы запрыгните ему на голову, когда он приземлится после прыжка.

Spider (Паук) – вы уже с ним встречались.

Goalie Duck – катается на коньках и пытается атаковать вас ледяными блоками. Когда подъедет к вам, вот тут и запрыгните ему на голову.

Beagle Boy – вы с ним встречались.

The Moon:

Octopus (Осьминог) – перемещается назад и вперед, но только в одной зоне. Когда он опустится вниз, самый подходящий момент, чтобы запрыгнуть ему на голову.

Roboduck – летает и время от времени приземляется на землю, в этот момент и атакует. Кстати, именно этот момент лучше всего подходит и для вашей атаки. Запрыгните ему на голову.

Beagle Boy – старый знакомый.

Alien – Чужой. Разгуливает назад и вперед, и как только оказывается поблизости, запрыгните на него.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень Amazon.

Врежьте своей "палкой" по двум пенькам, получите два больших белых алмаза. Пройдите направо и обнаружите футбольный мяч, а также плавающий сундук с сокровищами. Прыгните (Pogo jump) на любую из горилл, как только они приблизятся, а затем швырните футбольным мячом прямо в ящик, получите еще один белый алмаз. Продвигайтесь направо, пока не увидите еще один ящик, в котором, правда, маленький алмаз. Запрыгните (pogo jump) в верхнюю часть пещеры, получите в награду мороженое и большой белый алмаз. Продвигайтесь дальше направо, прыгните (pogo jump) через растения прямо на крышу пещеры. Запрыгните на змею наверху и продвигайтесь направо, затем запрыгните на пень, полчите большой белый алмаз и, наконец, прыгните на сундук и получите монету непобедимости.

Пробирайтесь дальше через растения и многочисленных пчел, вскарабкайтесь вверх по четвертой лиане и попадете в секретную комнату. Здесь два сундука, в которых найдете большие красные алмазы. Спуститесь вниз по лиане, возвращайтесь по своим следам налево, уворачивайтесь от кусачих растений и пчел, спуститесь по лиане под землю, перескочите на пьедестал слева от статуи и прыгните дальше вверх налево, чтобы "исчезнуть" с экрана. Продвигайтесь влево в секретную комнату, где найдете два мороженых и два больших алмаза. Теперь вскарабкайтесь на самую верхнюю платформу в комнате, прпрыгните влево с экрана и попадете в еще одну секретную комнату, где найдете красный алмаз.

Теперь самое время возвращаться назад направо к тому месту, где вы вошли в пещеру, и продвигаться в этом же направлении

дальше. В конце концов, встретите двух больших пауков, которые спустятся по паутине и попытаются сбить вас в яму. Используйте найденный поблизости футбольный мяч, чтобы прикончить второго паука, а когда первый начнет подниматься по паутине к потолку, прыгайте на него, и все будет в порядке. Дальше на полу будут какие-то острые кости, и пробраться по нему безопасно можно только выполняя прыжки pogo jump. Но слишком высоко не следует прыгать, иначе вы можете врезаться в острые когти на потолке. Посреди этого опасного пола находится платформа, на ней два сундука. В одном из них найдете торт на День Рождения (birthday cake), а в другом – куколку. Это дополнительные очки. Перебирайтесь дальше через этот "костяной" пол после того, как соберете сокровища; рассчитывайте свои прыжки, а затем постарайтесь, не получив повреждений, проскочить мимо еще одного паука. Вскарабкайтесь по лиане наверх и, когда окажетесь на уровне земли, спрыгните вправо, используйте очередной футбольный мяч, чтобы врезать по сундуку с сокровищами (он висит в воздухе); получите большой белый алмаз, врежьте по пеньку, получите еще один. Продолжайте подъем вверх по лиане, и появится еще одна лиана. Перескочите на нее, при этом постарайтесь увернуться от многочисленных пчел и доберитесь до сундука, в котором найдете большой красный алмаз. Вскарабкайтесь на самый верх по дальней лиане слева, перепрыгните направо через растение, откройте сундук, возьмите мороженое, снова перескочите через растение и продвигайтесь налево. Прыгайте дальше по статуям и камням, уворачивайтесь от пчел и растений, пока не окажетесь возле глубокой пропасти. Прыгните pogo jump вправо прямо на веревку, свисающую с вертолета, на котором Launchpad летает над этой пропастью (прыжок ныжно выполнить с последней статуи), а затем пробирайтесь по камням, уворачивайтесь от пчел, пока не доберетесь до двух растений. Через первое перескочите, а вот со вторым нужно быть очень осторожным, поскольку каменный пол разверзнется у вас под ногами. Пробегите мимо этого растения или перескочите через него, швырните камнем с дороги, вскарабкайтесь по лиане прямо на руины и, в конце концов, окажетесь в комнате, где каким-то образом появляется Launchpad, а также сундук, окруженный камнями. Запрыгните на эти камни, откройте сундук, получите большой красный алмаз, а затем прыгайте прямо к своему пилоту, а он естестенно спросит, не хотите ли вернуться в Duckburg. Откажитесь, пока это еще рано. Перепрыгните через его голову и дальше налево в секретную комнату. В сундуках найдете два больших белвх алмаза, большой красный алмаз, а также торт. Взяв все это добро, покиньте комнату, и Launchpad снова спросит, не хотите ли чтобы он вас подбросил в Duckburg? Теперь уже сами можете выбрать ответ. Если вы решите продолжить свои приключения, то пройдите в нижнюю часть комнаты, к тому месту, где вошли в нее, и проберитесь в узкий проход. С потолка свалится здоровенный булыжник, так что вам придется совершить большой прыжок на противоположную сторону, а затем запрыгнуть на голову статуи, чтобы увернуться от него. Прыгайте по прямой вверх, и появится невидимый ранее сундук. Откройте его, найдете большой белый алмаз, а вот направо откправляться не стоит. Вместо этого заманите одного из аборигенов, а когда он запрыгнет на голову статуе, прыгните на него так, чтобы оттолкнувшись от него, запрыгнуть в отверстие в потолке. Удерживайте кнопку UP, чтобы уцепиться за лиану, и попадете в секретную комнату. Здесь, вообще говоря, ничего нет, кроме костей, так что спускайтесь по лиане на другую сторону и перенесетесь к месту схватки с боссом. Если же этой "телепортации" не произойдет, возвращайтесь обратно вниз к первой лиане и продвигайтесь направо. Избегайте аборигенов, пока не увидите

плавающую платформу. Запрыгните не нее, а с нее прыгните в трещину на крыше и появится монета невидимости. Пробегите через всех врагов, и как только окажетесь возле статуи, она потребует 300000 долларов для того, чтобы пропустить вас. Конечно, ответьте нет. Заманите одного из аборигенов слева прямо в комнату, затем прыгните на него, а с него подскочите и ухватитесь за лиану в верхней части экрана. Поднявшись наверх, обнаружите Dewey и сувндуки, в которых дополнительная жизнь и красный алмаз. Бегите дальше налево, ни в коем случае не останавливайтесь, постарайтесь увернуться от камней, летящих с крыши; перескочите через яму в конце, отшвырните ударами пьедестал со своего пути и попадете в комнату босса.

Boss Zarduck.

Этот враг представляет собой статую, которая движется назад и вперед по комнате и пытается запрыгнуть на вас. При этом каждый раз, когда она пересекает комнату, будет выполнять подобный прыжок. Подберитесь к ней поближе и, когда она прыгнет, перескочите на голову.. Повторите этот маневр еще четыре раза и одержите победу, а в результате получите в награду скипетр короля Incan.

— Уровень Transylvania.

Пройдите направо, запрыгните на зомби, затем перескочите через броню и увидите плавающий сундук, а также Webby. В сундуке найдете монету непобедимости, но вместо того, чтобы хватать ее, запрыгните вверх по ступенькам к Webby, затем выполните прыжок pogo вверх, чтобы оказаться в верхней левой части экрана, и приземлитесь на платформу. Пройдите налево до самого конца, подпрыгните, ухватитесь за невидимую лиану, карабкайтесь по ней и попадете в комнату с двумя футбольными мячами и двумя сундуками, в которых большие красные алмазы. Вскарабкайтесь еще выше в следующую комнату, пройдите направо, запрыгните на зомби, а с него на верхнюю платформу. Запрыгните еще на одного зомби, спрыгние на пол, откройте судуки, найдете мороженое и большой красный алмаз. Продолжите движение направо мимо веревки, запрыгните вверх на платформу, на которой стоит сундук, а в нем дополнительная жизнь. Когда зомби свалится в яму, спускайтесь вниз по веревке, рубаните по броне, и шлем превратится в сундук. Врежьте по нему как следует и получите тортик. Долбаните по броне в нижнем левом углу, получите в награду еще один тортик. Теперь запрыгните на платформу, где увидите сразу два комплекта лат. Долбаните по левому, получите третий тортик и, наконец, когда долбанете по латам в нижнем правом углу, получите четвертый и последний. Прыгните вверх так, чтобы оказаться рядом с мумией, затем заскочите на мумию (pogo) и продвигайтесь направо, точно так же заскочите еще на пару мумий и, в конце концов, получите футбольный мяч. Метните этот мяч так, чтобы сбить сундук, висящий в воздхе; но рассчитайте таким образом, чтобы он рухнул на мумию внизу. Возьмите дополнительную жизнь из сундука, спускайтесь вниз по веревке, спрыгните на пол, запрыгните на мумию и проследуйте направо, не забудьте атаковать еще одну мумию.

Долбаните по могильному камню, получите большой белый бриллиант; затем запрыгните на надгробье, пройдите через стену и обнаружите секретную комнту, в которой сундук. Откройте его, как обычно, и получите дополнительно очко HP. Сверните налево, подпрыгните на верхнюю платформу, атакуйте pogo мумию и продвигайтесь налево, перескочите на соседнюю платформу, запрыгните (pogo) на еще одну мумию, откройте сундуки, возьмите два больших алмаза, пройдите направо, спрыгните на пол, дальше продвигайтесь налево через узкий проход. Прыгайте мимо веревки, а затем прыжком pogo проскочите на верхнюю платформу. Долбаните по пьедесталу, чтобы сбить с ног Beagle Boy, и освободите Хью. Спрыгните обратно на пол и продвигайтесь налево по "плавающим" камням. Прыгнув на последний

из них, перескочите на стену, и появится монета непобедимости. Спрыгните в отверстие в полу, пробегите мимо зомби вверх по лестнице, ведущей к узкому проходу. Дальше продвигайтесь направо, уворачивайтесь, когда появятся призраки; прыгайте по могильным камням и не забывайте использовать прыжки pogo, чтобы разобраться с зомби. Итак, уворачивайтесь от призраков, затем долбаните по могильным камням: номер один, номер два и номер четыре, получите большие алмазы. Спрыгните в отверстие, долбаните по латам справа и получите мороженое. Спрыгните в отверстие и прыгайте по узкому проходу налево, пока не достигнете "костяного" пола. Он не опасен, повреждения вам не нанесет, а в следующей комнате обнаружите шесть сундуков и найдете здесь два мороженых, два больших белых и два красных алмаза. Пройдите сквозь зеркало и телепортируетесь к первому заркалу на этом уровне. Прыгайте вверх по ступенькам, затем налево, откройте сундук, возьмите монету непобедимости, если у вас еще ее нет; сверните напрво, пройдите по нижней дорожке, вскарабкайтесь по веревке и в следущей комнате пройдите через узенький проход. Разберитесь с мумиями, как это делали раньше, вскарабкайтесь по веревке и окажетесь в комнате, где раньше находилась куколка дополнительгной жизни. Запрыгните (pogo) на мумию, пройдите через стену и окажетесь в комнате с парой зеркал. Запрыгните направо от второго зеркала, и ранее невидимый большой красный алмаз тут же появится буквально у вас перед носом. Пройдите сквозь последнее зеркало, сверните налево и окажетесь в очередной комнате. Перескочите через кучу камней, увернитесь, когда появятся призраки, а в конце комнаты вас уже поджидает босс.

Boss: Magica DeSpell.

Magica превратится в здоровенного грифа и будет летать назад и вперед по экрану, а зетм, когда снова превратится в утку, выпустит в вас три молнии под различными углами и снова станет грифом. Чтобы победить ее, вам необходимо дождаться, когда она в форме грифа будет пролетать достаточно низко, чтобы вы могли атаковать ее прыжком pogo, причем нужно бежать в направлении, противоположном ее полету, чтобы она не могла обрушиться на вас. Сумеете провести пять точных атак, одержите победу и получите в награду монету Утраченной Реальности (Coun of the Lost Realm).

— Уровень African Mines.

Пройдите направо, спуститесь по лестнице, затем атакуйте слизняков, поболтайте с Луи, и он расскажет вам, что в шахту попасть без ключа нельзя. Затем вы вернетесь обратно в Тарсильванию.

— Уровень Transylvania.

Пройдите направо, атакуйте (pogo) зомби и продвигайтесь дальше в этом направлении, пока не увидите зеркало на самой верхней платформе. Выполните прыжок pogo в самый верх, так чтобы оказаться на ней; пройдите через зеркало в комнату и обнаружите в ней большой сундук, а в нем ключ от шахты (Mine Key). Затем выйдите через зеркало налево и окажетесь в Duckburg. Зеркало это вроде как своеобразный телепортер.

— Return to the African Mines.

Итак, вы снова вернулись в африканские шахты. Спускайтесь вниз по ступенькам, снова расправьтесь с лесниками, и теперь, поскольку у вас есть ключ, можете попасть в шахту. Врежьте по футбольному мячу так, чтобы сбить летучую мышь; поднимитесь по ступенькам, а затем спуститесь с другой стороны, где увидите на карнизе сундук. Запрыгните наверх, и тут же появятся два ранее невидимых сундука. Запрыгните на них, а оттуда на карниз. В сундуках найдете два больших белых алмаза и красный алмаз. Врежьте по угольному ящику, получите еще один большой белый алмаз, а затем запрыгните наверх и футбольным мячом сбейте летучую мышь. Прыгните через отверстие, затем проскочите под летучей мышью, откройте сундук, возьмите монету непобедимости и

мчитесь дальше мимо слизняка. Перепрыгните через стенку, долбаните по угольному ящику, возьмите еще один белый алмаз, затем врежьте как следует по двум камням, откройте сундуки, возьмите мороженое и большой красный алмаз, а затем возвращайтесь обратно. Остерегайтесь слизняка и летучих мышей, спуститесь по цепи в следующую комнату, откройте сундук слева, возьмите большой белый алмаз и продвигайтесь направо. Прыгните через отверстие, пройдите по узкому проходу и встретите миссис Beakley. Как обычно, при встрече она тут же обронит мороженое, так что можете поправить уровень здоровья. Справа увидите большую расселину. Прыгните со всей мочи, чтобы перескоичть на ту сторону. Учтите, что из этого ущелья могут появится враги. Атакуйте (pogo), прыгайте по их головам, пока не окажетесь на твердой земле и не обнаружите очередной угольный ящик. Врежьте по нему как следует, возьмите белый алмаз, прыгните через еще одно отверстие, найдете большой сундук, а в нем секретное сокровище – Золотой Кольцо (Golden Ring). Выполните прыжок Pogo обратно на платформу, где стоял угольный ящик; затем точно также обратно перескочите через расселину, прыгая по головам врагов; возвращайтесь обратно, прыгните через отверстие, пройдите мимо угольного ящика, а дальше смело идите прямо в стену. Это, на самом деле, иллюзия. За этой иллюзорной стеной вы найдете сундук с дополнительной жизнью.

Продвигайтесь налево, прыгните через отверстие к угольному ящику, врежьте по нему, получите большой белый алмаз. Прыгните на ящик наверху, получите небольшой красный алмаз, затем свалитесь в отверстие, врежьте по угольному ящику, получите еще один большой белый алмаз. Далее прыгайте налево через растения, а затем вверх. Появятся три сундука, не открывайте их. Вместо этого запрыгните на верхний из них, а оттуда прыжком pogo вверх, далее налево. Уйдите с экрана, пройдите влево и обнаружите секретную комнату, а в ней сундук с дополнительной жизнью. Выйдя из этой комнаты, прыгните через растение, спуститесь вниз по цепи. Враги в этой зоне будут выпрыгивать из воды. Напротив кучи футбольных мячей прыгните через отверстие, из которого выскочит враг. Заскочите ему на голову и прыгайте направо так, чтобы покинуть экран, и далее сможете перебежать по крышам большую часть уровня и тем самым увернуться от врагов. В конце уровня вы свалитесь направо и окажетесь рядом с Launchpdad. Он доставит вас в Duckburg, если захотите, ну а если откажетесь, то спускайтесь вниз по цепи, сверните налево, перескочите через два растения, запрыгивайте в вагонетку вместе с Хью, Дью и Луи. Наклонитесь, чтобы не получить по башке (потолок здесь очень низкий) и выскочите из вагонетки прежде, чем рухнете в яму. Подпрыгните вверх, долбаните по пьедесталу, чтобы убрать со своего пути; перепрыгните через растение, спуститесь по цепи, ударьте по футбольному мячу, чтобы сбить сундук вниз. Получите большой белый алмаз. Врежьте по пьедесталу, чтобы сбить с ног Beadle Boy; вскарабкайтесь наверх к плавающей платформе, прыгните к тому месту, где находился Beagle Boy, и найдете секретный красный алмаз.

Подпрыгните вверх, разберитесь с Beagle Boy, поболтайте с Webby, а затем увидите что-то вроде качелей-катапульты, которая и перебросит вас через ущелье. Убедитесь, что вы находитесь в позиции для прыжка pogo (pogo position), потому что как только приземлитесь, нужно будет атаковать слизняка. Перескочите через растение, хватайтесь за цепь, поднимайтесь до конца наверх, а затем выполните вверх прыжок pogo, чтобы суметь вскрыть сундук, в котором тортик. Подпрыгните наверх чуть влево, долбаните угольный ящик, получите большой белый алмаз, пройдите влево, увернитесь от летучей мыши, перескочите через слизняков и доберетесь до

комнаты босса.

Boss: King?

Босс будет крутиться по комнате, словно юла, и пытаться атаковать вас. Прыгните через него, а когда он остановится в нижней части экрана, вот тут он и окажется уязвим для ваших прыжков pogo jump. Атакуйте его пять раз и получите в награду алмаз внутренней земли (Diamond of the Inner Earth).

— Уровень Himalayas.

На этом уровне вы явно закопаетесь в снегу, если попытаетесь ввыполнять какие-нибудь сложные прыжки, в частности, pogo. Так что используйте их только для того, чтобы атаковать врагов. Со старта отправляйтесь направо, запрыгните на зайца (jackrabbit) прыгайте вверх по карнизам, атакуйте следующего зайца, получите красный алмаз. Бегите направо, атакуйте еще одного зайца, получите большой белый алмаз из сундука, далее направо, снова очередной заяц и мороженное из сундука.

Пройдите направо, запрыгните на верхний уровень. Справа от карниза находится невидимый большой красный алмаз. Остерегайтесь зайцев и козлов в этой зоне, продвигайтесь направо, прыгните через отверстие с веревкой и увидите два сундука с белыми алмазами. Затем перепрыгните через снежные отверстия в стене, чтобы открыть сундук с мороженым. Пройдите обратно влево, смело падайте в снежное отверстие и окажетесь в секретном проходе. Откройте два судука, получите большой белый и красный алмазы, спускайтесь по веревкам и свалитесь в очередной проход, где, в конце концов, окажетесь возле Launchpad. Он доставит вас обратно в Duckburg, если хотите, ну а если нет, спускайтесь дальше по веречке, прыжок pogo направо, чтобы разобраться с зайцем; затем перескочите через платформу влево и на платформе с двумя деляными блоками прыгайте прямо вверх, чтобы добыть секретный большой белый алмаз, а также большой красный. Продвигайтесь дальше налево, атакуйте зайцев, затем перейдите в дальний левый конец платформы и увидите здоровенного паука. Смело идите ему навстречу. Он свалится вниз, а когда начнет снова карабкаться наверх, прыгните под ним, чтобы оказаться на земле. Молотите ледяные блоки, чтобы убрать их со своего пути; прыгните через отверстие, затем прыжком pogo перескочите с ледяного блока и далее через стену. На другой стороне обнаружите монету непобедимости, хватайте ее; перескочите (pogo) через следующую сцену, а дальше через паука и возьмите большой белый алмаз. Перепрыгните через следующее отверстие, дальше уничтожьте блоки или перепрыгните через них (pogo) и встретите Фью, который расскажет вам, что Бубо оказался в ледовой западне. Атакуйте (pogo) зайца наверху, получите монету непобедимости, бегите направо, прыгните через платформу, и пока еще сохраняется статус непобедимости, сталактиты вам не опасны, даже если они свалятся прямо на голову. В сундуке найдете большой красный алмаз, выполните прыжок pogo на самую верхнюю платформу, пройдите до конца влево, а когда свалится сталактит, спрыгните на землю, атакуйте пьедестал возле стены, прыжком pogo с него вверх заскочите на ледовый блок, который мешает Бобо выбраться, и освободите его таким образом. Бобо, конечно, поблагодарит и откроет отверстие в стене. Там найдете дополнительное очко HP.

Возвращайтесь обратно направо, четко рассчитайте прыжок в самом конце, чтобы запрыгнуть на платформу, Кстати, продвигаясь дальше, держитесь как можно ближе к краю платформы. Вам необходимо запрыгнуть (pogo) на самые верхние платформы, а дальше придется возвращаться направо к веревке и по ней спустится к своему верному пилоту Launchpad. Так что пройдите налево, остерегайтесь паука, снова проскочите под ним, когда он начнет подниматься наверх, и прыгайте по камням. Кстати, остерегайтесь паука, он может атаковать совершенно нео-

жиданно, выскочив где-то с края экрана. Прыгайте наверх (pogo). пройдите налево, перескочите через отверстие и обнаружите дыру в потолке, если пройдете влево. Подпрыгните вверх, заберитесь в это отверстие, продвигайтесь налево, затем по веревке доберитесь до секретной комнаты, спрыгните (pogo) влево с ледяного блока и подскочите прямо вверх – получите дополнительную жизнь. Справа увидите большую стенку из ледяных блоков. Чтобы пробраться через нее, удерживайте кнопку **RIGHT**, чтобы Скрудж взял свою палку наизготовку и долбанул ею как следует по стенке, а затем прыгайте вверх и нанесите как можно более сильные удары. Пробьетесь сквозь стену, а по другую сторону тут же ликвидируйте пару зайцев, хватайте большой красный алмаз и монету непобедимости из сундуков, бегите налево, спрыгните вниз в отверстие с веревкой и окажетесь снова на главном уровне. Здесь вас попытаются атаковать ледяными блоками козло-утки. Однако прыжки pogo снова выручат вас, в звтем продвигайтесь налево, запрыгните на платформу в конце, и перед вами окажутся еще две платформы. Вам предстоит сделать выбор. Вы можете добраться до веревки с верхней платформы, а с нижней добраться до сундуков. Так что лучше свалиться с вашей платформы на нижнюю, подойти к самом краю, а когда паук свалится вниз, перескочить на следующую. Продолжайте прыгать налево, снова обдурите паука, а затем запрыгните на платформу с пауками. Там найдете тортик и большой белый алмаз, а по пути обратно пройдите к самому краю карниза, свалитесь вниз на одного из пауков внизу, и если подпрыгнете, то можете оказаться в яме, так что будьте осторожны.

Возвращайтесь обратно к двум платформам и на этот раз запрыгните на верхнюю. Спуститесь по веревке и, когда окажетесь на следующем экране, быстро прыгайте в отверстие слева, чтобы увернуться от падающего здоровенного булыжника. Вскарабкайтесь по веревке наверх, атакуйте прыжком pogo Beagle Boy слева, а затем поднимитесь наверх и покиньте экран. По пути придется раздолбать три пьедестала, но зато в секретной комнате обнаружите сундук с большим красным алмазом. Затем прыгайте обратно, снова сбейте пьедесталы, атакуйте (pogo) Beagle Boy, перепрыгните через отверстия и каменные блоки, свсалитесь с платформы и, в конце концов, окажетесь на золотой платформе. Прыгните в тот момент, когда доберетесь до нижнего блока, чтобы оказаться на верхних блоках, и найдете секретный тортик ко дню рождения. Прыгните обратно к золотой платформе, затем пепескочите через еще два блока и попадете в комнату босса.

Boss: Abominable Snowman.

Этот босс способен одним прыжком перескочить через половину экрана, а затем вторым перескочить на другую сторону и так врезать кулаком по стене, что сверху посыпятся здоровенные снежные шары. Чтобы одержать победу, запрыгните (pogo) на него, когда он выполнит свой первый прыжок и окажется в центре экрана. Затем увернитесь от снежных шаров и повторите атаку. Когда одержите победу, получите в награду корону Чингиз Хана (Crown of Genghis Khan).

— Уровень The Moon (Луна).

Буквально на старте увидите здоровенного спрута. Прыгайте на него (pogo), а затем появится робоутка. Расправьтесь с ней аналогичным образом, а затем подпрыгните вверх, хватайте монету непобедимости и продвигайтесь направо. Увидите два плавающих сундука. К сожалению, они недоступны. Прыгните (pogo), оттолкнувшись от робоутки, и добудете из сундуков два больших алмаза. Продвигайтесь дальше, и когда увидите веревку, свешивающуюся из космического коробля, подпрыгните, ухватитесь за нее, заберитесь на этот корабль, продвигайтесь направо, перескочите вверх на платформу и тут же прыжком pogo ликвидируйте чужого внизу. Прыжок pogo вверх на светильник, за-

тем на осьминога, на следующий светильник и увидите на потолке острые шипы. Спрыгните вниз, прыжок pogo на очередного чужого. Постарайтесь не врезаться в потолок и не наколоться на шипы, поднимайтесь наверх к следующему светильнику, атакуйте еще одного чужого, затем прыжок pogo наверх к сундуку, откройте его, возьмите маленький алмаз, прыжком pogo перескочите через шипы и в двух сундуках возьмете мороженое и большой красный алмаз. Затем возвращайтесь к тому месту, где вошли на корабль; подпрыгните вверх на платформу, с которой свешивается веревка; вскарабкайтесь по соседней веревке наверх, пройдите направо, прыгните через футбольные мячи и обнаружите секретный большой красный алмаз. Продвигайтесь дальше налево, остерегайтесь робоуток, подпрыгните вверх, пройдите через два ряда светильников, не напоритесь на шипы навеху, увернитесь от робоуток, а в конце обнаружите команту с двумя спрутами, веревкой, пьедесталом и кучей камней. Прыжком pogo атакуйте дальнего левого спрута, затем прыгните на пьедестал возле стены, подскочите с него вверх и налево и попадете в секретную комнату, где найдете сундук, а в нем большой красный алмаз. Кстати, здесь же найдете тортик и большой белый алмаз. Затем возвращайтесь обратно, воспользуйтесь веревкой, а когда подниметесь наверх, сверните налево, врежьте по футбольным мячам, чтобы уничтожить парочку осьминогов и встретите старого друга Launchpad. Возвращайтесь в Duckburg, если хотите, ну а если нет, вернитесь обратно влево, спуститесь вниз по веревке, продвигайтесь дальше направо, спуститесь по еще одной веревке и окажетесь как раз над входом в космический корабль. Пройдите направо, будьте осторожны, не напоритесь на шипы на потолке, атакуйте (pogo) чужого, а затем футбольным мячом атакуйте остьминога. Запрыгните (pogo) на очередного чужого, прикончите осьминога, швырнув в него камни; перескочите прыжком pogo через шипы и окажетесь возле двух сундуков. В одном найдете маленький алмаз, а в другом – большой красный.

Возвращайтесь обратно налево, поднимитесь по веревке, прыжком pogo атакуйте осьминога слева, а затем выполните прыжок pogo за угол, где обнаружите секретный большой белый алмаз и тортик. Пройдите направо мимо веревки, используйте пьедестал и трость, чтобы отшвырнуть камни в сторону со своего пути. Пройдите направо под кучей камней в верхней части экрана и обнаружите два секретных сундука, а в них большие белые алмазы. В сундуке под двумя камнями справа найдете торт. Возвращайтесь налево, воспользуйтесь веревкой, поднимайтесь наверх, выберитесь из космического корабля, атакуйте pogo чужого справа, а затем поднимайтесь наверх к сундуку на платформе слева, возьмите в нем красный большой алмаз, пройдите направо, прыжком pogo ликвидируйте осьминога, а также острые камни, и доберетесь до секретного сокровища. Это Золотая Пластина (Gold Plate). Возвращатесь обратно налево, пройдите в корабль, остерегайтесь робоуток, продвигайтесь направо, пока не найдете секретные большие алмазы, а затем пройдите налево и найдете мороженое. Выйдите через дверь в комнату с тремя осьминогами и увидите здесь дистанционник для управления Gizmoduck. Атакуйте прыжком pogo дистанционник, хватайте дистанционник, а затем прыжок pogo вверх, хватайте секретную веревку в верхней части экрана и встретите мисс Beakley. Как обычно, получите мороженое.

Затем возвращайтесь обратно, опустите свою клюшку вниз так, чтобы врезать осьминогу; пройдите направо, остерегайтесь робоуток, спускайтесь по веревке, а затем спуститесь вниз по еще одной. Возвращайтесь налево, разберитесь с чужим и осьминогом по пути, спуститесь по еще одной веревке, по которой вы собственно и забрались в ле-

тающую тарелку. Спрыгните на землю справа от нее, продвигайтесь направо, перескочите через кучу блоков и увидите золотую платформу рядом с осьминогом. Запрыгните на нее, остерегайтесь атак осьминога и робоуток, прыгните наверх, перепрыгните через отверстие к тому месту, где находятся два осьминога. Разберитесь с ними, пройдите направо к зеленой стене, и тут Gizmoduck проломится сквозь стену и таким образом откроется дорога, ведущая в подземелье. Спуститесь вниз по веревке. Здесь, судя по всему, произошел какой-то оползень. Кругом куча камней. Пройдите налево, разберитесь с ребятами Beagle Boys, если они встанут у вас на пути, и попадете в комнату босса.

Boss: Lunar Rat.

Лунная крыса будет бегать назад и вперед вдоль нижней части экрана, время от времени захпрыгивая вверх на платформы, находящиеся по обеим сторонам комнаты. Чтобы расправиться с врагом, встаньте на дальнем конце одной из платформ и дождитесь, когда босс остановится или приземлится после прыжка в центральной части экрана. Вот тут выполните прыжок pogo, повторите затем его еще четыре раза и одержите победу, а в награду получите Green chesse of Longetivity.

— Transylvania.

После того, как получите последнее драгоценное сокровище, Dracula Duck похитит все ваши находки, так что вам придется возвращаться в Трансильванию, как известно, Дракула живет именно там, и сразиться с ним. Пройдите направо мимо Зомби на веревке, поднимитесь наверх по ней, а затем, когда окажетесь в узком проходе, разберитесь с мумией, выполните прыжок pogo наверх, разделайтесь еще с несколькими мумиями, вскарабкайтесь по следующей веревке, сверните направо, ликвидируйте мумию, пройдите через стену и войдите в последнее зеркало. Свергните налево, прыгайте через блоки, чтобы увернуться от призраков, и в конце окажетесь в комнате босса.

Boss: Dracula Duck.

Этот босс телепортируется случайным образом в разные концы комнаты и швыряется в вас летучими мышами. Выберите подходящий момент, чтобы уничтожить его прыжком pogo, а затем тут же попытайтесь повторить подобный прыжок прямо на голову боссу. Сумеете выполнить эту атаку пять раз и тогда...

Расслабляться не стоит, еще ничего не закончено, вас ожидает следующий босс...

Boss: Flinthearn Glomgold.

На этот раз сражаться не нужно, просто хватайте веревку и карабкайтесь по ней, захватив с собой все, что только сможете, и когда окажетесь наверху вместе со своими сокровищами, тут как раз игра и закончится.

**** Концовки.***

Концовка зависит от того, сколько денег вам удастся собрать по ходу игры. Всего существует три концовки в зависимости от того, сколько наберете денег, т.е. насколько успешно выступите. Могут быть разные варианты:

В одном из них получите сундук с деньгами.

В другом мешок с деньгами.

Ну а если вы проявите себя просто блестяще, то получите самую лучшую концовку и целую гору золота.

DUCK TALES 2

Итак, еще одна знаменитая Утиная История. Скрудж МакДак (Scrooge McDuck), самая богатая в мире шотландская утка, отправляется в очередное приключение, по ходу которого он намеревается отыскать утерянное сокровище своего близкого родственника дядюшки Фергуса (Fergus). Во вступительной видеосцене вы видите, как племянник МакДака обнаружил в подвале обрывок бумаги, на котором уцелела надпись "The lost treasure of McDuck" (Утраченное сокровище МакДака). Скрудж сразу догадался, что Фергус разорвал карту на кусочки и запрятал их по всему миру. Для того, чтобы найти сокровище, надо отыскать их и сложить вместе. Настоящая охота за сокровищем.



*** Другая концовка.**

Соберите все семь частей карты и потерянное сокровище McDuck'a, чтобы получить лучшую концовку в игре.

*** Персонажи.**

— Скрудж МакДак.

Как мы уже упоминали, богаче утки в мире видимо нет, но, тем не менее, он настоящий жлоб. Живет в утином городе (Duckburg), и вы вместе с ним отправляетесь в путешествие по всему миру в поисках сокровища.

— Хью, Дью и Луи (Huey, Dewey и Louie).

Три племянника Скруджа, Дональда и Фергуса. С их родителями вам не предстоит познакомиться. Хью в красной одежде, Дью в синей, а Луи в зеленой. Эти ребята, несмотря на свой юный возраст, являются незаменимыми помощниками Скруджа. Что бы он без них делал, совершенно неясно.

— Фергус.

Тот самый дядюшка Фергус, который разорвал в клочья карту с указанием места сокровища и попрятал ее кусочки по всему миру. По ходу игры вы с ним так и не встретитесь.

— Вебби (Webby).

Маленькая сестричка вышеупомянутой троицы. Она одета в розовое платишко и все время носит с собой маленькую куколку, которая очень напоминает свою владелицу.

— Линчпад (Launchpad).

Это, на самом деле, пилот, который участвует практически во всех утиных историях. Вряд ли можно сказать, что он очень умен, но зато всегда в хорошем настроении, не лишен чувства юмора, называет Скруджа мистер МакДи (McD) и отвезет вас на самолете в любое место, которое только укажете.

— Гиро (Gyro).

Очень известный изобретатель, в частности, принес три специальных утройства, чтобы помочь Скруджу в его поисках.

*** Управление.**

Кнопка **A** – Прыжок.

Кнопки **A + B** – Прыжок Pogo Jump.

Кнопка **UP** – Карабкаться вверх.

Кнопка **DOWN** – Спускаться вниз, а в воде рывок.

Кнопка **LEFT** – Движение влево.

Кнопка **RIGHT** – Движение вправо.

Кнопки **B + R** – Golf Swing движение вправо.

Кнопки **B + L** – Golf Swing движение влево.

*** Враги.**

— Flintheart Glomgold.

Про него вы услышите на уровне Ниагара, но не увидите, а затем встретите в качестве последнего босса.

— Frog.

Лягушки прыгают вокруг, пытаются атаковать вас. Справиться с ними никаких проблем.

— Man-eating flowers.

Растение-людоеды стали значительно опаснее по сравнению с первой игрой. Обычные прыжки pogo jump их не убивают. Они просто открывают челюсти, а в результате вы сами можете получить серьезные повреждения. Единственный способ ее уничтожить, это ударом golf swing послать в них какой-нибудь блок. Если попадете, то тут им и конец. Кстати, выполнив прыжок pogo jump, можно перепрыгнуть через них, но прыжок при этом должен быть очень высокий, поскольку они могут подпрыгнуть с сцапать вас в воздухе.

— Moles (кроты).

Кроты двигаются влево и вправо под землей (собственно, как им и положено) и выпрыгивают из-под земли, чтобы атаковать вас в самый неподходящий момент.

— Spikes (шипы).

Очень неприятная штука. К счастью, Скрудж может прыжком pogo jump перепрыгнуть через них и практически никогда не получит повреждений.

— Dodo.

Здоровые птицы, летают по воздуху, представляют собой довольно неприятную помеху, но реальной опасности нет никакой.

— Crab.

Крабы маневрируют слева направо, убить очень легко.

— Pirate.

Пираты, это настоящие псы. Достаточно одного точного удара, чтобы расправиться с ними, но, к сожалению, мечи их довольно опасны.

— Rat.

Крысы обожают выпрыгивают на вас из бочек в тот момент, когда вы ожидаете достать оттуда алмаз. Движутся очень быстро, потому убить их очень нелегко.

— Dodo with shells.

Эти птицы Додо настоящие бомбардировщики, атакуют сверху то ли раковинами, то ли яйцами, пролетая у вас над головой. Бомбардировщики из них, конечно, никудышные, но тем не менее попасть могут. Чтобы не получить повреждений, уворачивайтесь в направлении, противоположном движению додо, или просто стойте на месте; как правило, они промахнутся, видимо, у них сбит прицел.

— Gonzo.

Огромная каменная утиная голова, но скульптор был совершенно неважнецкий.

— Mermaid.

Эта такая утка, которая обстреливает вас острыми копьями.

— Mosquito.

Вы, конечно, знаете кто это такие. Вечно жужжат над ухом и все движутся в одном и том же направлении.

— Mummy.

Это такая утиная мумия, которая перескакивает то влево, то вправо.

— Cobra.

Ядовитая змея, прячущаяся в зыбучих песках. Как только вы приближаетесь, пытается выпрыгнуть и укусить.

— Hand lamp.

Оригинальная лампа в форме руки, держащая лампу и плавающая в подземельях замка по диагонали. От них лучше увернуться, чем попытаться уничтожить. Зато можно запрыгнуть и перескочить в нужное место, забраться на самую верхотуру. Тем более, что они встречаются и в других помещениях замка.

* Боссы.

— Fire quacker.

Это первый босс, который напоминает горящего призрака. Движется по экрану, выполняя U-образные повороты. Стартует в одном углу, дальше движется по U-образной кривой и таким образом добирается до середины комнаты. Затем выполняет еще один такой же поворот и оказывается в другой стороне помещения. Кроме того, он может продвигаться по диагонали в нижний левый или правый углы. И когда он выполнит этот диагональный маневр, то остается в углу на некоторое время, атакуя вас огненными шарами, от которых легко увернуться. Именно в этот момент он и представляет собой идеальную цель. Просто выполните прыжок pogo jump прямо ему на голову пять раз и с боссом будет покончено. Причем после каждой успешной атаки он начинает двигаться быстрее, а следовательно с одной стороны. Вам провести точную атаку становится тяжелее, а с другой стороны боссу будут удаваться его атаки. В общем, чем дольше вы с ним провозитесь, тем труднее дудет победить.

— Pirate Captain.

Это капитан пиратов, и хотя все пираты это псы, он же утка, причем вместо одной лапы у него крюк. На стенах в этой комнате

много крюков. Он подпрыгивает вверх, цепляется за крюк своим крюком, а затем сверху обрушивается на вас. Причем попасть в него очень трудно, поскольку он непрерывно движется совершенно случайным образом. Однако Скрудж автоматически цепляется за крюки, а потому, выполнив мощный прыжок pogo jump и попытавшись обрушиться на голову босса, Скрудж обязательно ухватится за крюк и повиснет над боссом и сверху сможет продолжить атаку. Так что самое главное – быть очень внимательным и провести пять точных атак. Жаль только, что попасть в босса очень тяжело.

– Robo Duck.

Хотя в телевизионном шоу очень симпатичный положительный персонаж, в игре он босс уровня. Движется слева направо, стреляет своей рукой, запуская ее, словно ракету. А в груди у него красный шар, который непрерывно восстанавливает его энергию, а потому вы не можете просто разделаться с ним, исполняя прыжки pogo jump. Дождитесь момента, когда он топнет ногой по земле, и с потолка тут же свалятся три блока, которые направлены, конечно же, на вас. Отскочите в сторону, и два из этих блоков разлетятся вдребезги, когда упадут на землю. Тут же воспользуйтесь своей клюшкой, выполните golf swing, чтобы метнуть уцелевший блок прямо в босса. Блок разлетится на куски и при удаче поразит красный шар в его груди. Пяти таких точных атак будет достаточно, однако босс серьезный соперник.

– King Tut.

С этим боссом справиться легче. В комнате, в которой с ним будете сражаться (слева направо), обнаружите вначале камень, потом зыбучие пески, снова камень, снова зыбучие пески, снова камень, забычие пески и, наконец, еще один камень. Босс выныривает из зыбучих песков и атакует лазером, затем снова погружается в зыбучие пески. К счастью, вы можете догадаться из какого участка зыбучих песков он выскочит, поскольку его выдает здоровенный хохол на голове. Ему бы сменить прическу, и вам бы пришлось куда сложнее, а так вы заранее увидите где он находится и можете прыгнуть ему точно на голову. Пяти таких прыжков будет достаточно.

– Sorcerer.

Это босс Шотландии, а не только подземелья. Появляется он в противоположных концах комнаты и одновременно. Причем один из них настоящий босс, а другой как бы его призрак. При этом один исчезает, и вы не знаете кто исчез, настоящий или призрак. Кроме того, он может вызывать молнию, которой атакует вас с небес, или же использовать атаку торнадо. Главная ваша задача атаковать босса в момент появления в надежде, что это настоящий босс. Ну а если это его призрак, продолжайте свои попытаки обрушиваться на голову колдуна, используя мощный прыжок pogo jump. К сожалению, иногда он может исчезнуть до того, как вы выполните этот прыжок. Пяти точных прыжков будет достаточно.

– Sorcerer.

Теперь он снова появляется, но на этот раз уже как босс подземелья, и не использует ни молний, ни торнадо, а атакует очень опасным красным заклинанием, от которого нужно увернуться любой ценой. При этом не только успеть увернуться, но и попытаться провести контратаку, что довольно сложно. Как обычно, два дела одновременно хорошо не получаются. Но у вас другого выхода нет. Если же не сумеете увернуться от заклинания, то превратитесь в красную лягушку и будете некоторое время прыгать по полю боя, пока снова не превратитесь в утку.

– Glomgold.

Когда в первый раз встретитеэтого босса, то похитит найденные вами сокровища, а затем запрыгнет в дьявольский скафандр (D-1000) и начнет бой. Вначале он превратится в серый шар и выстрелит своей рукой вверх; уцепившись за потолок, подтянет себя к потолку и превратится в серую утку. Удерживаясь за потолок, он выстрелит в вас своей но-

гой два раза, а затем спрыгнет на пол и снова превратится в серый шар. На самом деле, атак ногой можно не опасаться, от них довольно просто увернуться. Куда более важная проблема, как провести точную атаку. Поскольку когда он на потолке, это невозможно, а когда он в форме серого шара, то атака его рукой очень опасна, поскольку она может пронзить вас насквозь. Так что постарайтесь, как только он свалится с потолка, немедленно атаковать его и тут же отскочить в сторону. Бой очень тяжелый, но если сумеете провести пять точных атак, то босс погибнет, а вы смлжете просмотреть отличную концовку!

* ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Уровень Niagara Falls.*

Согласно легенде, на Ниагарском водопаде растет какой-то удивительный "кристаллический" цветок, который цветет один раз в 100 лет где-то высоко в горах. Добраться до него очень трудно, следите за каждым своим шагом и остерегайтесь опасных оползней.

Первым делом Ланчпад высадит вас в районе водопада, и вы приземлитесь (если это можно назвать приземлением) буквально на две здоровенных скалы. Пройдите левее этих скал, подойдите к ним поближе (другого маршрута нет, поскольку ученый вряд ли может пройти через скалы), нажмите кнопку B и выполните прием Golf Swing. Затем повторите этот прием на следующем камне справа и продивгайтесь в этом же направлении. Кстати, можете заполучить маленький бриллиантик, если выполните прыжок pogo jumping прямо на лягушенка. Затем повторите аналогичный прыжок прямо на крюк, и Скрудж автоматически уцепится за него. Подпрыгните вверх, чуть вправо и окажетесь на платформе. Снова выполните Golf Swing направо, чтобы открыть сундуки, а затем еще раз направо, врежьте как следует по ящику, сбросьте его с платформы, и он упадет прямо на цветок, а вы заработаете бриллиантик побольше.

Пройдите направо, разберитесь с лягушонком, уничтожайте здоровенные камни, а затем выполните удар клюшкой по банке. В результате ваша клюшка зацепит банку, оттащите ее влево и обнаружите сундук, который восстанавливает здоровье, если вы к этому моменту получите какие-нибудь повреждения. Кстати, справа отыщите спрятанные бриллианты. Запрыгните чуть правее на платформу, возьмите алмаз, а затем спрыгните с платформы направо. Судя по всему, через водопад пройти не удастся, но нужно отыскать серкетную дорожку, которую вам пока еще не видно. Она находится выше Хью и справа, так что присмотритесь и обнаружите ее. Затем воспользуйтесь этой дорожкой, продвигайтесь направо, выполните прыжок pogo jump с блока, а с него подпрыгните еще выше, чтобы оказаться на другой секретной дорожке, по которой и сможете перебраться через водопад справа. Кстати, здесь найдете дополнительную жизнь. Пройдите направо, возьмите алмазы из сундуков, затем еще раз сверните направо и побеседуйте с Хью.

Он расскажет вам, что Гиро изобрел специальные резиновые плоты, словно предназанченные для вас, и вам нужно использовать Golf Swing, чтобы спустить их на воду, а затем повторить этот прием в направлении противоположном тому, в котором вы хотите сдвинуть мост. Пока об этом не думайте. Спуститесь вниз по веревке, затем спрыгните, оттащите консервную банку как можно дальше влево, затем выполните с нее прыжок pogo jump так, чтобы уцепиться за трещину в стене, где и найдете алмаз. Маневр довольно сложный, поскольку вам предстоит выполнить Golf Swing влево, находясь в воздухе, тогда сумеете разбить невидимый блок и запрыгнуть на самую вершину скалы. Далее продвигайтесь влево, разбейте очередной сундук, возьмите из него алмаз, прыгните налево через крюк, затем пройдите направо, подойдите к стене, отыщите еще один алмаз. Затем сверните налево и увидите очень большой сундук. Врежьте по нему как

следует клюшкой для гольфа, чтобы открыть его, и обнаружите здесь обрывок карты, хватайте его без размышления.

Неожиданно произойдет оползень, и вы окажетесь в западне, но очень симпатичная пещерная утка спасет вас и даст полезный совет по поводу сундука-ловушки (trap chest). Возвращайтйесь обратно направо к банке. Кстати, можете еще раз выполнить прием Golf Swing, чтобы уничтожить блок. Справа от банки обнаружите сундук, откройте его, затем выполните прыжок pogo jump на крюк, разберитесь с кротами, еще раз прыгните направо так, чтобы уцепиться за третий крюк, а затем еще раз направо к сундуку. Откройте его, пройдите направо, отыщите драгоценный камень чуть выше Вебби, а еще один в верхнем левом углу стены, левее Вебби. В любом случае, побеседуте с сестричкой и узнаете, что изобретатель Гиро также попал в западню в результате оползня. Нужно немедленно отправляться вниз и спасти его.

Спустившись вниз, окажетесь на скале, а кругом вода. Обратите внимание на ярко окрашенный блок. Выполните Golf Swing слева, и он превратится в плот, который как раз точнехонько окажется в воде у ваших ног. Прыгайте на этот плот, выпоните прием Golf Swing направо и поплывете влево. На первый взгляд это может показаться трудным, но попробуйте и увидите, что запросто справитесь. Пронырните под стеной и продвигайтесь налево, чтобы спасти Гиро. Изобретатель очень благодарен и подарит вам свое новое изделие Iron Adapter. Теперь возвращайтесь направо к веревке, но пока не поднимайтесь по ней вверх. Просто пройдите направо, столкните плот в воду, выполните с него прыжок pogo jump так, чтобы заскочить на платформу. Здесь обнаружите сундук и секретный алмаз. Возьмите все, что нужно, и снова спрыгните на плот. Выполните прием Golf Swing слева напротив стены, как обычно, чтобы плот двинулся вправо, и, когда закончите свое путешествие, быстренько разделайтесь с лягушкой, затем уничтожьте железные блоки, используя ваш Iron Adapter, найдете алмаз и дополнительную жизнь, а вот теперь вкарабкайтесь по веревке на следующий экран.

Спрыгните влево, уберите камень со своего пути ударом Golf Swing, затем выполните прыжок pogo jump влево, чтобы не напороться на острые шипы, и окажетесь возле сундука с драгоценным камнем, который стоит, наверное, безумные деньги. Кстати, когда находите такой камень, заново пройдите этот же уровень и на месте этого огромного бриллианта обнаружите обрывок карты, который вам совершенно необходим.

Снова прыжком pogo jump перескочите через шипы направо и окажетесь в безопасном месте. На самом деле, маневр довольно сложный, поскольку острые шипы торчат прямо из потолка. Постарайтесь, не получив повреждений, добраться до веревки и подняться наверх на следующий экран.

Затем уцепитесь за другую веревку и спуститесь на нижний экран как раз под ней. Здесь обнаружите пару сундуков, в которых найдете еще один камень и кое-что полезное для здоровья. Вам наверняка это понадобится, если не сумели чисто перескочить через острые шипы. Затем снова поднимайтесь наверх, уцепитесь за другую веревку и перебирайтесь на экран с головоломками (puzzle screen).

Первым делом уничтожьте камень справа, затем оттащите банку чуть влево, выполните Golf Swing, чтобы врезать по оставшемуся слева блоку, и если выполните удар точно, то он взлетит в воздух и врежется в сундук. Откроет его, а вам только этого и надо. Если снова подниметесь наверх, то встретите своего пилота Ланчпада. Так что если хотите, можете возвращаться домой или отправиться к финишу этого уровня. Если решите лететь домой, он безусловно доставит вас в целости и сохранности. Сможете зайти в магазин, прикупить очередной обрывок карты, заплатив за него огромные

деньги, а также можно приобрести специальную энергию, которая позволит вам выдержать четыре вражеских атаки вместо обычных трех. Если не сможете приобрести карту, поскольку не хватит денег, то заново пройдите этот же уровень. Ланчпад не откажет вам в просьбе. Теперь вы его пройдете с легкостью и при этом сможете заполучить два очень драгоценных алмаза. На этом уровне иногда можно добиться результата в 430000-440000. Эксперты могут показать и более высокие результаты, но если вы покажете результат свыше 400000, можете считать себя настоящим мастером.

Однако, если решите завершить уровень, то скажите "Нет" Ланчпаду и прыгайте влево, перескочите через два бревна, но остерегайтесь Dodo. Постарайтесь приземлиться на висящую в воздухе платформу, а затем прыгайте влево, еще через два бревна, приземлитесь на платформу, прыгните налево через еще одно бревно и, в конце концов, окажетесь на следующей платформе. Прыгните влево на бревно, а оттуда в этом же направлении прыгайте к висящей веревке. Во время всей этой довольно сложной процедуры остерегайтесь dodos.

Уцепившись за веревку, вскарабкайтесь вверх, прыгайте к крюку, уцепитесь за него, а затем прыгайте влево, разбейте два сундука, выполните прыжок pogo jump налево через мост. Ни в коем случае не останавливайтесь, поскольку мост начнет разваливаться, как только вы наступите на него, а потому промчаться нужно как можно быстрее. Кстати, по пути встретите dodo, но если выполнили прыжок pogo jump влево, как мы вам рекомендовали, то тогда и прикончите его. Разбейте сундуки, возьмите секретный алмаз между двумя платформами, спускайтесь вниз по веревкам, убейте лягушонка. В этой комнате придется попрыгать, чтобы добыть несколько хорошо спрятанных алмазов. Затем спускайтесь вниз и повстречаете Дью. Оказывается, оползень произошел не случайно, его устроил босс, которого нужно уничтожить, выполнив прыжок pogo jump прямо на голову босса 5 раз.

Прыгайте с крюка на крюк направо, чтобы добраться до алмаза, затем столкните плот в волу, спрыгните с него, чтобы добраться до сундука. Вскрыв его, немедленно возвращайтесь на плот. Плывите вправо, пронырните под первой платформой, а затем перепрыгните pogo jump через вторую. Не горячитесь, плот сам остановится на подходящей дистанции. Прыгайте на платформу, отправляйтесь направо и приготовьтесь встретиться с боссом. Это крякающий огонь, настоящий призрак. Вы уже с ним встречались, если знакомы с первой игрой. Подробно схватки с боссами мы обсудим в специальном разделе.

И когда этот firequacker будет мертв, вы получите исторический цветок стоимостью в один миллион долларов. К этому моменту неплохо, если в вашем распоряжении будет где-нибудь миллиона полтора или больше. Настоящему эксперту удается достичь результата более 1 миллиона 600 тысяч.

— *Bermuda Triangle.*

Грузовой корабль, на котором везли знаменитый алмаз The Mermaid`s Teardrop, пропал. Видимо, захвачен пиратами в районе Бермудского треугольника, и вам предстоит его отыскать. Приземлившись на огромные бочки, используйте golf Swing, чтобы врезать по ней, и получите алмаз. Затем сверните направо и встретите Луи. Он обратит внимание, что мачта слишком огромная, и вы не можете перескочить через нее, используя прыжок pogo jump, и он безусловно прав. К счастью, в этот момент ударит молния и собьет кусок мачты. Теперь можете перепрыгнуть через нее. Убейте краба, прыгните право, прикончите еще одного краба, а затем врежьте golf swing по бочке, получите еще один алмаз, снова пройдите направо, запрыгните (pogo jump) на 4-й ящик прямо перед собой, добудете спрятанные алмазы, а затем возвращайтесь налево, убейте еще одного краба, прой-

дите под платформой, с которой недавно спрыгнули. Врежьте golf swing по тритону так, чтобы он врезался в пушку. Затем нажмите кнопку **RIGHT**, пушка выстрелит и уничтожит стену перед вами. Путь открыт, пройдите налево и спуститесь по веревке.

Пробирайтесь в отверстие в левой стене, отыщите спрятанный алмаз, сверните направо, прикончите пирата, запрыгните pogo jump на крюк, а оттуда соскочите влево, отыщите еще один спрятанный бриллиант, снова прыжком заскочите на крюк и оттуда спрыгните вправо. Продвигайтесь в этом направлении, пока не обнаружите рычаг. Дерните его вправо, и появится сундук. Загляните в него, пройдите вправо, прыгните (pogo jump) на бочку, чтобы добыть еще один алмаз, но ни в коем случае не следует атаковать ее golf swing, иначе вместо сокровища оттуда выскочит здоровенная крыса. Спускайтесь вниз по веревке, и если попытаетесь выполнить прыжок pogo jump вправо, то сразу же поймете, что бочка слишком высока, на нее не запрыгнуть, и придется прыгать с какого-нибудь более высокого места. Как только увидите пирата, бегущего направо, проследуйте за ним запрыгните (pogo jump) ему на голову, а оттуда сможете перскочить на бочку. Убейте краба, спрыгните вниз, выстрелите из пушки так же, как и в первый раз, сможете добраться до сундука. Затем возвращайтесь к веревке, сверните налево, прикончите пирата и краба, уничтожьте железные блоки прыжками pogo jump, ведь у вас теперь есть iron adapter. Получите в награду сундук, сдвиньте банку влево, но остерегайтесь атаки крысы. Затем, взобравшись на банку, выполните прыжок pogo jump, чтобы запрыгнуть на высокую платформу, где обнаружите большой сундук, в котором дополнительная жизнь. Спрыгните с платформы и спускайтесь по веревке.

Отыщите алмаз в небольшой трещине, как раз над вашим пилотом Ланчпадом, и если вас интересуют максимальные результаты, то к этому моменту эксперты набирают 167000. Столкните плот вправо в воду и плывите направо, попытайтесь по пути увернуться от dodo, швыряющихся раковинами. Можете использовать прыжки pogo jump и крюки, чтобы пробраться дальше. Обратите внимание на платформы, висящие в воддухе. На них два алмаза. Когда плот остановится, отыщите в сундуке мороженое. Не дергайтесь, так как dodo, швыряющиеся раковинами, неопасны, у них видимо сбитый прицел. Запрыгните налево на крюк, а дальше, используя еще три крюка, доберитесь до платформы, атакуйте golf swing бочку, добудете еще одно мороженое. Взберитесь по веревке и окажетесь в комнате, в которой вряд ли есть что-нибудь интересное. Спрыгните с веревки вправо, идите прямо в стену и обнаружите секретную дорожку, такую же, как на Ниагарском водопаде. Врежьте golf swing по сундуку, чтобы получить еще один алмаз; затем прыжком pogo jump вверх и направо, заберитесь в еще одну секретную зону. Пробирайтесь прыжками по верхней части экрана, пока не обнаружите сундук с обрывком карты; хватайте его, затем возвращайтесь налево, откройте сундуки, возьмите все, что нужно, далее пройдите налево и вскарабкайтесь по веревке.

Спрыгните с веревки налево, проберитесь в небольшую трещину, где найдете спрятанный бриллиант, затем сверните направо и увидите что-то вроде лебедки, точнее, блока. Подпрыгните вверх, чтобы уцепиться за крюк (это произойдет автоматически), в результате крюк поднимется. Спрыгните с крюка, пройдите по тому месту, где находлся груз, а затем увидите еще один такой же блок. Подпргните, уцепитесь за крюк, выполните прыжок pogo jump, так чтобы оттолкнуться от груза и перелететь через бочки. Ухватитесь за последий такой же блок. Когда груз поднимется, пройдите под ним, прикончите краба и поднимитесь по веревке.

В следующей комнате делать нечего, так что продолжайте по веревке подниматьсмя

наверх, не обращайте внимания на dodo, он не попадет в вас своими раковинами. Когда подниметесь наверх, спрыгните направо, загляните в сундук и карабкайтесь по веревке дальше наверх.

Пройдите налево к концу мачты, спрыгните с нее, быстренько нажмите кнопку **RIGHT** и увидите Гиро, который приготовил для вас еще одно изобретение hammer adapter. Прыгните влево, вскарабкайте вверх по веревке, перескочите налево к следующей веревке, переберитесь по ней и продолжайте двигаться таким же образом, пока не воспользуетесь всеми пятью веревками и не окажетесь на другой стороне, где нужно будет убить краба и спуститься вниз.

Прыгните вправо, выполните прыжок pogo jump на пирата, оттуда перескочите к сундуку и врежьте клюшкой для гольфа (golf swing) по третьей бочке слева. В результате получите достойную награду, а если попытаетесь разбить другие бочки, то оттуда выскочат крысы. Сверните налево, спуститесь по лестнице, прыгните к сундукам, рабейте их своей клюшкой, возьмите все необходимое, дерните рычаг влево, спрыгните с сундука (pogo jump) так, чтобы добраться до огромного сундука, в котором дополнительная жизнь, а затем возвращайтесь обратно направо к веревке. Когда, наконец, доберетесь до пиратского капитана, попробуйте выбить из него дух и в награду получите знаменитый бриллиант mermaid's teardrop. Собственно, это ваша главная цель. На этом уровне вполне можно набрать больше 1500000 очков.

— *Mu.*

Это странное название носит остров, затерянный где-то в просторах океана. Согласно старой легенде где-то здесь находится каменная плита, обладающая магической силой, и ее, конечно, надо обнаружить.

Итак, вы высаживаетесь на острове. Пройдите чуть вправо и встретите Дью. Скрудж расскажет ему про эту древнюю легенду. Когда-то давным-давно здесь находился город, но как и Атлантида, погрузился в глубины океана. История не очень оригинальная. Возьмите сундук, пройдите направо, используйте свой hammer adapter, чтобы разбить железо и добраться до сундука; возвращайтесь налево, затем пройдите направо к тому месту, где находились рабитые вами блоки; уничтожьте краба, отыщите спрятанный бриллиант в небольшой трещине, сверните направо и увидите большого каменного Гонзо (Gonzo). Запрыгните ему на голову, оттолкнитесь и продвигайтесь направо, пока не увидите колонну, на которой установлены блоки. Используйте golf swing направо, чтобы открыть сундук, а затем прыжок pogo jump, чтобы добраться до алмаза. Затем снова прыжок pogo jump вправо через острые шипы и Гонзо, а когда увидите колонну, на которой установлены два блока, уничтожьте левый блок. Подпрыгните наверх, врежьте golf Swing по второму блоку (вправо) так, чтобы он пролетел по воздуху и уничожил большой сундук на потолке. Подхватите упавший алмаз, а затем прыжком перескочите к лиане на потолке, которой не было видно за сундуком, и поднимайтесь наверх.

Продвигайтесь налево, пока не встретите Гиро, который на этот раз подарит вам еще один адаптер (power adapter). Пробирайтесь направо через расселину, оттащите "двойную бочку" налево, прыгните черех нее, а затем оттащите ее вправо, заберитесь на нее, а оттуда прыжком pogo jump доберетесь до трех сундуков. Возвращайтесь обратно направо, оттяните цветок влево, и он, словно катапульта, забросит вас направо. Убейте краба. На левой стороне платформы, висящей в воздухе, находится секретный сундук. Прыгнув с него, окажетесь на платформе, а пройдя направо, найдете три спрятанных бриллианта и два сундука, в одном из которых дополнительная жизнь. Спрыгните с платформы и падайте вниз мимо лианы.

Как и на пиратском корабле, вам придется взбираться вверх, спускаться вниз по четы-

рем линам, а там по пяти веревкам. Продвигаясь таким образом налево, прикончите Гонзо и двигайтесь дальше в этом же направлении, пока не увидите "двойную бочку". Оттащите ее в сторону на железо в земле, провалитесь в отверстие и увидите огромный сундук, сверните налево и спускайтесь по цепи.

Здесь встретите Луи, который сообщит, что если сбросить камень в море, то город снова поднимется на поверхность. Обратите внимание на пол и увидите зеленый участок, камень, красный участок, камень, еще один красный участок, зеленый участок, камень, еще один зеленый участок и камень. Прикончите краба, пройдите налево, выполните golf swing налево три раза, чтобы пройти через блоки на вашем пути. Кстати, можете выполнить прыжок pogo jump на эти блоки, чтобы уничтожить их и собрать алмазы, спрятанные под ними. Неважно каким образом вы поступите, выполните pogo jump налево на тотемный стол, перескочите через розу и спускайтесь вниз, пока не встретите Ланчпада.

Стена позади вашего пилота фальшивая. Запросто пройдете через нее и окажетесь в секретной зоне. На полу вода и пять камней, соответствующих камням на предыдущем этаже. Сбросьте бочки во второе и третье отверстия, соответствующее второй и третьей зонам на предыдущем этаже, и в результате город снова всплывет на поверхность.

Пройдите направо мимо своего пилота, прикончите краба, используйте крюки, чтобы перебраться направо; доберитесь до судуков и снова прыгайте направо, спуститесь вниз по цепям (раньше этого сделать было нельзя, поскольку город был под водой) и обнаружите два огромных сундука. В одном из них дополнительная жизнь, а в другом спрятанное сокровище. Сразу за сундуками увидите кучу железа. Выполните прыжки pogo jump, используйте golf Swing, чтобы пробиться через железо и добраться до сундука, в котором найдете обрывок карты. Возвращаться обратно довольно сложно, почти так же, как и в ниагарской пещере. Вместо того, чтобы пройти по дорожке, как вы это делали раньше, постарайтесь воспользоваться максимально высоким доступным маршрутом, а наверх подниметесь по цепям.

Теперь самое время остановиться, задуматься и вернуться обратно к своему пилоту, слетать домой и прикупить все, что нужно, поскольку босс, с которым вам предстоит встретиться, куда сильнее, чем оба предыдущих вместе взятых, но если вы такой мужественный и смелый, то выполните прыжок pogo jump направо, уцепитесь за крюк, продвигайтесь в этом направлении, прикончите краба, снова прыжок pogo jump направо, убейте еще одного краба, дальше можете использовать прыжок pogo jump или golf swing, чтобы разобраться с железом и добраться до сундуков.

Вскарабкайтесь вверх по цепи, пройдите налево и встретите Робо Дака (Robo Duck), это ваш очередной босс. Когда прикончите босса, получите каменную плиту. Собственно, это то, что вам и было нужно. На этом уровне можно набрать огромные очки. Эксперты набирают 2700000, а то и больше. Пожалуй, ни на одном другом уровне таких очков набрать невозможно.

— *Egypt.*

Итак, вы оказываетесь в Египте. Сокровище, которое нужно отыскать, знаменитый кинжал короля Куфу (King Khufu's Knife). Находится он в одной из пирамид, но из современных людей его никто и никогда не видел. Ваша задача осложняется, тем более, что кругом очень опасные ловушки.

Приземлившись на здоровенном камне, пройдите через зыбучие пески. Ни в коем случае не прыгайте, иначе тут же и утонете. Дальше мимо москита ко входу в пирамиду. Оттащите бочку влево, войдите внутрь, пройдите к сундуку, но тут же провалитесь сквозь пол. Здесь стены, сделанные из небольших квадратных блоков. Кстати, многие из них "фальшивые". Можно пройти налево через зыбучий песок, если, конечно, не пры-

гать и использовать golf swing, чтобы разобраться с двумя сундуками.

Когда увидите Луи, узнаете полезную информацию о ловушках, которые существуют в пирамидах, а затем отправляйтесь направо.

Обратите внимание на мумию. Запрыгните ей на голову (pogo jump), а оттуда перескочите к сундуку, висящему в воздухе. Пройдите направо и увидите, что часть пола железная. Прыгните на нее pogo jump и провалитесь через отверстие. Неожиданно встретите Гиро, который скажет вам не очень понятную фразу: "Один есть три, три есть два, четыре есть один, а два есть четыре". Непонятно, может быть он неожиданно стал настоящим египтянином, и у него пошли мозги вверх тормашками. Во всяком случае, запомните эту фразу, прыгните налево через блоки и увидите какую-то странную штуку, висящую в воздухе. Прыгните (pogo jump), чтобы приземлиться на ней, и она тут же начнет опускаться вниз. Неожиданно в возухе появится платформа и еще одна, но при этом первая исчезнет. Такая же история продолжится и с остальными платформами. Прыгайте (pogo jump) на них, чтобы перебраться через большую расселину.

Когда войдете в комнату, увидите на полу цифры 1, 2, 3, 4. Вспомните что вам говорил Дью. Теперь становится понятно что нужно сделать. Выполните прыжок pogo Jump на цифру 1 трижды, на цифру 3 дважды, на цифру 4 один раз и на цифру 2 четыре раза. В результате каменная дверь откроется. Пройдите внутрь и найдете еще один обрывок карты. Возвращайтесь обратно к Дью, прыгните через него и продвигайтесь направо, прикончите мумию, а затем увидите еще один ящик со стрелкой. Используйте его, чтобы добраться до веревки в верхнем правом углу. Поднимитесь на два экрана, прикончите еще одну мумию, заберитесь в сундук, вскарабкайтесь по второй веревке. Атакуйте (golf swing) в блок справа и сможете добраться до сундука. Кстати, отсюда сможете добраться до своего пилота и вернуться домой. Но вряд ли целесообразно возвращаться обратно и тратить время.

Пройдите налево через зыбучие пески, по пути убейте ядовитых кобр, затем golf swing по блоку, чтобы пройти дальше, и когда окажетесь на твердой земле, увидите "двойную бочку". Запомните ее местонахождение, пройдите налево и погрузившись в зыбучие пески, пройдете под стеной и доберетесь до сундука. Затем вам нужно вернуться обратно к вышеупомянутой двойной бочке, оттащить ее в сторону, а затем выполнить pogo jump, чтобы пробить железный пол. Провалитесь через проделанное вами отверстие и слева от себя обнаружите сундук, а вот справа увидите небольшие квадратны плиты. Они фальшивые. Так что прыгните на них и сможете добраться до сундука. Затем продвигайтесь налево, пока не обращайте внимания на сундуки, а когда доберетесь до здоровенного сундука, то сами догадаетесь что нужно сделать, а затем возвращайтесь обратно. Вам понадобится один из этих маленьких сундуков, чтобы забравшись на него, подпрыгнуть вверх и перебраться через стену справа. Все остальные сундуки разбейте, возьмите все что нужно, ну а этот используйте в качестве ступеньки. Провалившись через фальшивые плиты, используйте golf Swing, чтобы разбить железо и добраться до большого сундука. Провалившись вниз в отверстие, окажетесь в зоне, которой были чуть ранее, и сможете в ней увернуться от двойной бочки. Подойдя к бочке, поднимитесь вверх два раза, выполните golf Swing налево, чтобы разнести вдребезги маленькие ящики, и пройдя через фальшивые плиты, окажетесь возле большого сундука. Возвращайтесь обратно направо, спуститесь вниз по лиане, а затем поднимайтесь обратно наверх. Выполните прыжок pogo jump на блоке, прижмитесь к левой стене, пройдите через фальшивые плиты в верхней части стены и окажетесь в каком-то странном месте.

Похоже, что оно священно. Оттащите зеркало вправо, пройдите через образовавшееся отверстие и увидите большой сундук со спрятанным в нем сокровищем.

Спрыгните вниз, возьмите сокровище, пройдите направо и, когда окажетесь в "двойной бочке", поднимитесь наверх, пройдите вправо и увидите еще один ящик со стрелочкой. Запрыгните на него и прыгайте дольше по появляющимся платформам. Пройдите направо через фальшивую стену и прыгните до того, как свалитесь вниз. Если повезет, найдете три спрятанных бриллианта, а чтобы удрать из этой комнаты, встаньте в самом центре пола (он здесь фальшивый) и снова увидите Ланчпада. Возвращайтесь обратно к двойной бочке и на этот раз поднимитесь наверх дважды, затем сверните направо, уцепитесь на крюк. В результате платформа начнет спускаться вниз, прыгните с нее направо и тащите вторую платформу вниз. Пройдите направо и встретите, наконец, еще одного босса King Tut. Очень опасный соперник, но когда победите его, получите в награду кинжал King Khufu's Knife. Поскольку по ходу этого приключения вы добыли самые разнообразные сокровища, то и результат должен быть великолепным, во всяком случае, больше 2500000 очков.

— *Scotland.*

Ура! Шотландия отличное место, и Скрудж чувствует себя здесь, как дома. Вам предстоит посетить древний замок, который охраняет злой волшебник, владеющий лампой вечности (lamp of eternity). Если пойдете направо, то увидите лампу hand lamp. Вам нужно научиться уворачиваться от них, поскольку они здесь повсеместно. Однако от них есть и польза – на них можно запрыгнуть, как на крюк, и взобраться куда-нибудь на верхотуру. Первым делом продвигайтесь направо, убейте лягушку и увидите ряд из четырех блоков. Разбейте первый, третий и четвертый блоки, а затем используйте golf swing, чтобы разделаться с оставшимся блоком и добраться до сундука. Поднимайтесь вверх по цепям, хватайте сундук наверху и отправляйтесь направо. Здесь увидите шахтные вагонетки, которые некоторое время движутся в определенном направлении, а затем падают в нижнюю часть экрана. Если не успеете спрыгнуть с них, то безусловно погибнете. Первые две вагонетки едут направо, заскочите на одну из них, а затем перепрыгните на вторую прежде, чем первая рухнет вниз, и соскочите на землю со второй прежде, чем она свалится. Продвигайтесь направо мимо цепи, и если встанете возле правой части стены и подпрыгнете, то появится секретный сундук. Выполните прыжок pogo jump на него и перескочите через стену. Окажетесь в следующей зоне, где шесть блоков и внизу под ними острые шипы. Пробирайтесь по блокам к огромному сундуку, затем выполните прыжок pogo jump на первый из трех блоков влево, перескочите через шипы и "нырните" под следующим рядом из трех блоков. Кстати, вы можете проскочить прямо через стену в очередную секретную зону. Перескочите через сундук так, чтобы оказаться перед двумя небольшими сундучками; используйте golf swing, чтобы добыть большой сундук, и постарайтесь успеть схватить алмаз прежде, чем он провалится сквозь пол. Сами спрыгните в эту же дыру и продвигайтесь налево как можно дальше, пока не окажетесь возле цепи.

Используйте golf swing налево, чтобы уничтожить железные блоки; пройдите дальше налево, прыжком pogo jump добудьте несколько "секретных" алмазов, пройдите направо, воспользуйтесь очередным блоком со стрелочкой (как это делали в Египте) и продвигайтесь направо. Приземлившись на платформу, висящую в воздухе, используйте golf swing, чтобы уничтожить пару железных блоков. Затем доберитесь до двух сундуков и уничтожьте два оставшихся блока, используя golf swing, а затем двигайтесь направо.

Обратите внимание на четыре блока на

полу, их нужно уничтожить все, за исключением самого дальнего слева. Затем дерните рычаг влево, и тут же появится платформа. Прыгните pogo jump с оставшегося блока на эту платформу, оттуда направо и увидите висящую в воздухе цепь, а вокруг нее шесть крюков. Прыгайте по крюкам (это совсем непросто), постарайтесь добраться до цепи, вскарабкайтесь на два экрана вверх, прикончите лягушку слева, а затем прыжком pogo jump уничтожьте железо справа и доберитесь до большого сундука. Далее сверните налево и увидите еще три вагонетки. Воспользуйтесь ими и, когда спрыгните pogo jump с последней вагонетки, постарайтесь уцепиться за круг, висящий в воздухе. Оттуда перескочите налево и окажетесь возле своего пилота. Обратите внимание на висящую цепь, уничтожьте все железо, валяющееся на полу; добудете несколько секретных алмазов, а затем пройдите налево через стену и окажетесь в секретной зоне с тремя сундуками. Взяв все необходимое, возвращайтесь обратно к пилоту Ландчпаду и поднимитесь вверх по цепи.

Пройдя налево, доберетесь до двух сундуков, а затем, разобравшись с ними, пройдите направо и окажетесь в зоне, которая вам напомнит Ниагару. На потолке шипы, и вам нужно постараться не задеть их, проскочив этот участок, а потому где-то в середине прыжка pogo jump как бы остановиться, прервать прыжок, иначе безусловно врежетесь в острые шипы на потолке. Во всяком случае, с первого раза практически наверняка получите повреждения. Заполучив два сундука, отправляйтесь наверх и обязательно запомните это место, сюда придется вернуться. Прыгайте вправо дальше через стену и окажетесь в помещении, где нет пола, только лампы hand lamp позволяют (если сумеете на них запрыгнуть), перебраться через комнату. Первым делом выполните прыжок pogo jump на первую лампу справа, а затем на вторую, на третью и т.д. пока не сможете спрыгнуть на "нормальную" землю. Далее свалитесь вниз направо и обнаружите несколько небольших сундучков и здоровенный сундук, в котором и найдете последний обрывок карты и узнаете, что сокровище как раз и находится в подвалах этого замка, и тут же перенесетесь туда.

Хватайте сундуки справа, а затем садитесь на плот, плавающий в какой-то жиже, и плывите направо. Прыжком pogo jump заскочите на первую "стационарную" лампу и с нее на платформу, висящую в возухе. Выполните golf swing направо, чтобы добраться до сундуков, а затем поднимайтесь вверх по цепи, справа обнаружите какие-то странные платформочки. Если запрыгните на них, они тут же начнут опускаться в нижнюю часть экрана буквально через две секунды. Выполняйте прыжки pogo jump по всем трем этим платформам, пока не доберетесь на самую верхнюю. Пройдите направо, уничтожьте солдата, разбейте четыре железных блока, очистите два сундука с сокровищами, затем продвигайтесь обратно налево к падающим платформам. На этот раз вы должны свалиться на самую нижнюю правую платформу и пройти через стену направо. Отыщите здесь сундук и плывите на плоту направо, уворачивайтесь, если встретите препятствие или опасность, заберитесь в еще один сундук и затем спуститесь по цепи, прижимаясь к левой стене. Обнаружите здесь большой сундук, а затем прыгните к бочке направо. Учтите, что этот участок пола фальшивый, и вы запросто можете провалиться вниз. Именно поэтому и нужно было прижиматься к стене. Врежьте по бочке (golf swing) направо, а затем свалитесь в этом направлении, зато найдете очередной сундук.

Обратите внимание на это помещение. На полу острые шипы, далее следует платформа с двумя сундуками, а затем снова шипы на земле. Кроме того, шипы расположены и на потолке как раз над сундуками, так что вроде бы до них добраться нельзя, не получив повреждений. Используйте уже извест-

ную вам технику, когда вы как бы прерывали прыжок, чтобы не напороться на шипы, свисающие с потолка, и возможно вам удастся добраться до сундуков и миновать этот опасный участок. Затем уничтожьте лягушку, пройдите налево мимо цепи, дальше через стену и обнаружите большой сундук. Затем возвращайтесь обратно направо, спуститесь вниз по цепям и продвигайтесь вниз налево. Прикончите солдата, сверните направо и поднимайтесь наверх. Уничтожьте четыре блока, затем используйте golf swing налево, дважды врезав по бочке; прыгните pogo jump с нее налево, проскочите через стены и окажетесь в помещении с тремя сундуками. Возвращайтесь направо, затем прыгните pogo jump на солдата, а с него, как с трамплина, заскочите на верхний уровень, пройдите направо, спуститесь по цепи, заберитесь в сундук и плывите на плоту налево. Спрыгните влево, доберитесь до двух сундуков, один из которых довольно ловко спрятан, и продвигайтесь дальше налево. Кстати, по пути найдете мороженое и встретите босса, охраняющего сокровища МакДака. Это знаменитый колдун, он хранитель подземелий замка, и когда одерджите над ним победу, сокровища МакДака станут вашими.

Однако это не все. Ведь вы закончили все предыдущие уровни, а на уровне Шотландии (Scotland) завершили лишь его часть, а именно подземелье. Так что возвращайтесь обратно и продолжите свои приключения в Шотландии. Нужно вернуться к тому месту, на которое мы обратили ваше внимание.

Итак, возвращайтесь к тому месту, где вы должны были прервать свой прыжок pogo jump, чтобы не напороться на шипы на потолке, и продвигайтесь налево. Убейте солдата, уничтожьте все блоки, а затем прыжком с вагонетки перескочите на платформу, висящую в воздухе. Проследуйте по ней влево и свалитесь вниз так, чтобы оказаться в вагонетке. Перескочите влево и окажетесь у сундука с сокровищами. Затем спускайтесь вниз, сверните налево и снова встретите колдуна, а когда прикончите его, получите в награду лампу вечности (Lamp of Eternity) и снова вернетесь на главный экран. Теперь вы закончили каждый уровень. Однако, если это вам не удалось, то возвращайтесь на тот уровень, на котором потерпели неудачу, и завершите его.

На самом деле, игра далеко не закончена. Оказывается, что Glomgold похитил Вебби и держит ее на свем пиратском корабле в качестве заложника и хочет, конечно, заполучить все богатства, которые вы отыскали. И когда вы окажетесь на этом корабле в Бермудах, то уже не сможете обследовать его, как это сделали раньше. Вам остается только пройти направо, вскарабкаться по веревке вверх и оказаться в совершенно новой зоне, оттуда свернуть направо и приготовиться к схватке с пиратским капитаном Golmgold.

Конечно, первым делом он украдет ваше сокровище, а затем вам придется сразиться в ним. Когда победите его, капитан попытается утопить свой корабль, чтобы уничтожить и вас и сокровища. Однако, вам удастся удрать. Вот теперь можете насладиться концовкой.

DUDES WITH ATTITUDE

*** Пароли уровней.**

Введите свое имя как **ADAML**. После этого введите пароль.

Обратите внимание! Символ "0" в пароле означает цифру ноль. Последний пароль начнет игру с всеми завершенными предыдущими уровнями. Вы можете повторно посетить любой уровень в игре, но, если вы хотите увидеть короткое финальное сообщение, начните с пароля 31-го уровня, а затем завершите последний уровень - это экспресс-маршрут (Express Route).

1	33L2DB	2	DJXCP5
3	26P3C-	4	VZGY8L

5	X5N4LJ	6	RM0JQ4
7	LQ7-X7	8	95N46N
9	VVBTDB	10	NS5MP5
11	TYFVC-	12	37Q68L
13	4CWDT0	14	0W8SQ4
15	37Q-XZ	16	JDXC6N
17	LL3KDB	18	X1DWP5
19	KP6LC-	20	BGZF8L
21	DN5MLJ	22	84H1Q4
23	37QTX7	24	SN5M6N
25	BBV-DB	26	59N4P5
27	-FYBC-	28	LQ7P8L
29	MWCXT0	30	HCR9Q4
31	LQ7TXZ	32	1XDW6N

DUNGEON MAGIC

Дополнительные деньги.

Во время вступительной видеовставки дождитесь пока в левом нижнем углу не появится деревня. Нажмите **A**(x2) на контроллере 2 и **Start** на контроллере 1.

Преимущество Проклятия.

Некоторые монстры в конце игры способны отравить вашего персонажа. Если яд не вылечен, он иногда превращается в проклятие. Однако, являясь проклятым, ваш персонаж может бороться с более мощными противниками без того, чтобы погибнуть.

DUSTY DIAMOND'S ALL-STAR SOFTBALL

Последняя игра в сериях чемпионатов.

Введите пароль **LgtwwRG7MtdHTR 7R9 41v0v24y342J**, чтобы сыграть в пятой игре серии чемпионатов в режиме fast pitch. Для режима slow pitch введите пароль **vlkyVQKT lplbQQ vB751w6w8x39yxT**.

Пароли.

School побеждена: **XYRjv12XYnB0kT ZHlPkNxJhjYWypT**

School и Island побеждены: **RmjnyYrdb wR9wR IKbPnN3ZzhZPvnG**

DYNABLASTER

Пароль уровня 50.

Введите в качестве пароля **FECPIANN-MJGGKOIDJABA**.

Пароль призового уровня.

Введите в качестве пароля **BACDIH-CLOAFHABDNMOL**.

DYNOWARZ: THE DESTRUCTION OF SPONDYLUS

Просмотреть динозавров.

Введите в качестве пароля **7777**, затем нажмите **Start**. Чтобы проистнуть изображения, нажмите **UP** или **DOWN**.

* Пароли уровней.

1	8547	2	5431
3	9892	4	6315
5	7452	6	1697
7	6425		

EARTHBOUND (ZERO)

Легкие деньги.

Идите к фонтану и используйте телепатию (Telepathy). Появится старик и будет действовать подобно банкомату.

Пароль для Red Guard.

Воспользуйтесь телепатией (Telepathy) рядом с охранником. Ответом будет "**Crocodile**", иэто слово будет являтся паролем для Вас.

Победить дракона.

Используйте веревку в качестве легкого пути борьбы с драконом в Magicant. Он будет связан после шести витков.

Воздушное ружье (Air Gun).

Air Gun для слабака находится в Youngtown. Войдите в пустую церковь и начните двигаться к северо-востоку. Вы увидите маленького ребенка. Продолжая двигаться в этом направлении, вы обнаружите два здания. Одно из них - отель, другое - главный склад. Войдите на склад и купите Air Gun за 1200 долларов.

Получить Magic Candy.

Чтобы получить magic candy для слабака (weakling) (это поднимет его статус), поговорите с плавающим в воде котом, как только вы доберетесь до Magicant.

Обратите внимание! Вы дол-

жны включить слабака (weakling) в свою команду.

* Получить Onyx Hook.

В Magicant, после встречи с Королевой, отправляйтесь в восточную часть города и подойдите к норам(пещерам) обнаруженным там. Одна из них приведет вас к подземелью, в котором есть выход к Magicant. Чтобы достичь подвала, двигайтесь вправо, влево, влево, вправо. Оказавшись в подвале, вы увидите спящего дракона. Идите в находящуюся справа от дракона нору. Ныряйте в эту нору, чтобы сразиться с врагом по имени "Fish". После победы над Fish вы получите Onyx Hook. Всякий раз, когда вам необходимо будет вернуться в Magicant, вы можете воспользоваться этим предметом.

* Ленточные доспехи.

Воспользуйтесь телепатией (Telepathy) рядом с котом, который купается, чтобы получить Ribbon Armor для девушки.

Обратите внимание! Девушка должна быть включена в вашу команду.

ELIMINATOR BOAT DUEL

* Маленькие противники.

Сделайте так, чтобы ваши противники потерпели катастрофу подтолкнув их к ограждениям и белым флажкам во время гонки.

ELITE

* 10,000 кредов.

Пристыкуйтесь к космической станции и измените свое имя на **Cheater**, чтобы получить дополнительно 10,000 кредов. Это может быть сдеоано только один раз и у вас больше не будет возможности изменить имя.

Обратите внимание! Если у вас немецкая версия игры, то введите имя Betrug, а, если французская, то Tricher.

EXCITEBIKE

* Быстрый ремонт.

Быстро щелкните кнопками **A + B**, чтобы быстрее вернуть в строй свой байк.

EXODUS

* Выбор уровня.

На экране выбора уровня нажмите **A**, чтобы перейти на следующий уровень, или нажмите **B**, чтобывернуться на предыдущий уровень.

F-1 SENSATION

* Советы.

❖ Включите 6-ю передачу и нажмите кнопку **Start**. Удерживайте кнопку **UP** и нажмите кнопку **Start**. Обороты двигателя достигнут максимума.

❖ Нажмите кнопку **Select**, если увидите, что проигрываете гонку. Тогда управляемая компьютером машина остановится, а вы будете останавливаться заметно медленнее. Немедленно используйте предыдущий трюк Fast acceleration и сможете продолжить движение. Если не сделать этого, то алфавит, в конце концов, остановится, а используя этот трюк, обязательно доберетесь до финиша, и поскольку все стоят, одержите победу.

F-117A STEALTH FIGHTER

* Режим хитростей.

Введите пароль **4093CB1#**. Вернитесь в главное меню, подсветите курсором опцию "Theater" и нажмите **Select**. Нажимайте **UP** или **DOWN** на карте мира, чтобы выбрать любую миссию. Дополнительно вы получите непобедимость, когда начнется игровое действие.

F-15 STRIKE EAGLE

* Миссии в Багдаде.

Введите в качестве пароля **61OD27511 12C1515**.

* Заключительная миссия.

Введите в качестве пароля **0E0D273611 241515**.

* Супер пароль.

Введите в качестве пароля **800D2 4D311 44151D**, чтобы получить все медали, высочайший ранг и доступ ко всем миссиям.

FARIA

* Режим хитростей.

Введите в качестве имени **GAOGAO**, чтобы

начать игру с непобедимостью, неограниченным золотым запасом и другими бонусами.

FAXANADU

*** Призовое золото.***

Поговорите с Королем в начале игры, и потратьте все деньги, которые он предоставит. Вернитесь к Королю, чтобы получить еще 1500 золотых. Это может быть сделано всякий раз, как только все предыдущее золото было потрачено.

*** Все предметы.***

Введите пароль **k8fPcv?,TwSYzGZQhMI QhCEA**

*** 10,000 очков опыта с магической защитой.***

Введите пароль **AGF4AAkQAMBO**

*** Обнаружить Dragon Slayer.***

Начните от входа в крепость. Двигайтесь по следующей схеме: вправо, вверх, вправо и вниз, чтобы найти дверь. Войдите в дверь двигайтесь вправо, вниз, вправо, вправо, вправо и вверх. Войдите в дверь в этой локации и победите монстра.

*** Пароли.***

Dartmoor	**aLf?cv?,IJNJjMFukpYQha**
Forepaw	**B4qMAPtkCEAYxzwhA**
Mascon	**zKPcAvt1iEQoFzwhAxjA**
Victim	**Raz8Mvu0ClUKLhsHwgWEA**
Daybreak	**DL7,cv20SoWOx2XIbBL4PhA**
End	**q8f?cn?,SwSYzGYLhqSthCEA**

FELIX THE CAT

*** Дополнительная жизнь.***

Разбейте облака похожие на человека с усами более 5 раз и получите дополнительную жизнь.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

*** Финальная гонка.***

Введите пароль **CZV8LN4FSLJBFRFSF-BFBB.**

FESTER'S QUEST

*** Отключить звуковые эффекты.***

Выстрелите многократно перед столкновением со стеной и нажмите **Select**(x2). Чтобы включить звук, повторите этот код, но уже без стрельбы.

*** Больше жизней.***

Начните новую игру, затем немедленно нажмите **UP**(x2), **DOWN, RIGHT, LEFT, UP, A.**

FINAL FANTASY

*** Бонусная головоломка.***

Войдите на корабль, нажмите и удерживайте **A** и нажмите **B**(x55). Расположите плитки в порядке от 1 до 15, чтобы получить 100 Gold.

*** Посмотреть карту.***

Нажмите **Select + B.**

FIRE HAWK

*** Уровень 2.***

На титульном экране нажмите и удерживайте **A** и нажмите **Start**, чтобы начать игру на втором уровне.

*** Скрытые сообщения.***

На экране результатов (high score) введите в качестве имени **CAMERICA, MIG 29** или **CODE MASTER.**

FIRE 'N' ICE

*** Режим хитростей.***

На титульном экране нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **B**(x10). В результате вы получите доступ к опциям "Выбор уровня" и "Тест звука".

*** Пароли уровней.***

2-1	**28Z1XN6T**	**?G7FSJ3H**	**R4CQCPP8**
3-1	**9WL!28VZ**	**1XN6T?G7**	**FSJ3FQ4W**
4-1	**5PD·K9L!**	**M28VZ1XN**	**6T?GXRSP**
5-1	**T?G7FSJ3**	**R4CQ45PD**	**·K9W4NM?**
6-1	**Z1XN6T?G**	**7FJ3SR4C**	**QB5P7ZK1**
7-1	**N6T?G7FS**	**J3HRHQB5**	**PD·KFTL6**
8-1	**Z1XN6T?G**	**7FSJ3H4C**	**QB5PGNK1**
9-1	**WL!M28VZ**	**1XN6T?G7**	**SJ3H88CL**
10-1	**R4CQB5PD**	**K9WL!M2**	**8V1XQDT4**
End	**8VZ1XN6T**	**G7FSJ3HR**	**4CQBJ!DV**

FIST OF THE NORTH STAR

*** Продолжите игровое действие.***

Нажмите **A + Start**, когда во время прохождения уровней с первого по четвертый появится сообщение "Time Over".

*** Уровень 8.**

Пройдите уровни с 1 по 7 без использования любых продолжений.

FLINSTONES 2

*** Дополнительная жизнь.**

Во время игры вам необходимо собирать звездочки, и по мере того, как их будет все больше, буквы внизу экрана будут менять свой цвет. Когда все буквы променяют цвет, получите, дополнительную жизнь.

FLYING DRAGON: THE SECRET SCROLL

*** Мировой чемпионат.**

Введите пароль **BAAA**

*** Режим Elimination.**

Введите пароль **HFBT**

*** Тренировочный режим.**

Введите пароль **AASO**

FLYING WARRIORS

*** Звуковой тест.**

Введите пароль **MUSIC**

*** Просмотреть концовку.**

Введите пароль **END**

*** Супер пароль.**

Введите пароль **HCBY74+377776**, чтобы начать игру в режиме Эксперт как можно дальше от начала. Сделайте это до последнего уровня, победите Demonyx, и вам не нужно будет проходить игру снова (как при игре на уровне сложности easy).

*** Пароли.**

The Underworld	**G5-Y 3133 77774**
Финальный уровень	**ZL14 CB88 CCCCB**

FRANKENSTEIN: THE MONSTER RETURNS

*** Пароли уровней.**

1 – **LHNCRRDJPZR**
2 – **ZZHDRWMFJMFB**
3 – **PXNFRPMJJKLZ**
4 – **PZZTNLWJLDTJ**

FREEDOM FORCE

*** Другая концовка.**

Уничтожьте вражеское укрытие четыре раза подряд.

FRIDAY THE 13TH

*** Советы и секреты.**

✣ Волки появляются только после того, как исчезают все зомби. Так что можете оставить одного зомбика в живых, когда находитесь в лесу, и тогда волки вам не страшны. Пусть он проследует за вами, пока вы не доберетесь до нужной дорожки. Можете убить его, если захотите, и повторите этот трюк, когда зомби появится в очередной раз. Тогда практически можете не опасаться волков.

✣ Чтобы заполучить факел уже в первый день, если погулять вокруг лагеря Camp Crystal Lake, используйте Марка, погуляйте вокруг лагеря, соберите настойки и зажгите все камины. В одном из бунгало в этом лагере вы должны обнаружить письмо, в котором написано: "Вы найдете факел в одном из бунгало возле озера" (You will find a torch in one of the cabins by the lake), и как только получите это письмо, отправляйтесь на дорогу вокруг озера, загляните в один из двух больших летних домиков, где и найдете факел.

✣ Конечно, факел самое мощное оружие в игре, но мачете также пригодится. Им можно нанести приличные повреждения. Чтобы добыть его, выберите Марка и погуляйте по уровню, пока не найдете ключ. Затем отправляйтесь в пещеру, продвигайтесь налево, пройдите через два моста, обратите внимание на скалы на заднем плане и увидите там растресканную породу, которая стоит как бы отдельно от основного массива. Подойдите к этой скале, нажмите кнопку UP и окажетесь возле двери, пройдите в нее, расправьтесь с мамашей Джейсона, и как только победите, мачете будет к вашим услугам.

✣ На второй день своих приключений вы можете заполучить свитер, который заметно усилит вашу оборонительную мощь и снизит эффективность вражеских атак. Для того, чтобы добыть его, вначале победите мамашу Джейсона в пещере еще раз. На этот раз схватка будет совсем нелегкой. Используйте факел и

одержите победу, а значит, получите и свитер.

❖ Чтобы добыть вилы, которые по мощности не устепают такому оружию, как факел, придется сразиться с мамашей Джесона еще раз. Эта схватка будет еще труднее. Снова используйте факел, и когда одержите победу, вилы будут в вашем распоряжении.

FUN HOUSE

Неограниченные яйца.

Возьмите маску для подводного ныряния у Джимми на втором уровне, зайдите в пруд и нажмите кнопку **B**, чтобы нырнуть. Заплывите в пещеру, и неограниченное количество яиц к вашим услугам.

G.I. JOE

Пароли квестов.

Ур.	*Quest 1*	*Quest 2*
1	(None)	**ZND39N5XF**
2	**6369N5XG6**	**PXHNDXGZ8**
3	**3ZD39R5X9**	**3NRDZN5X1**
4	**9ZD3ZN0XF**	**5XHPPXNZD**
5	**5369N5VG2**	**VVNBBJV83**
6	**5ZD3NN5X5**	**DVNBB8V8H**
End	**DRR3JOV8C**	**DRR3JOV8C**

Ур. Quest 3

1	**3R69N5XGG**	2	**BHNJHVD8H**
3	**JHR0HVD8H**	4	**5DS5ZNGZD**
5	**NGZ9X99XF**	6	**DHRX80V83**
End	**DRR3JOV8C**		

GALAXY 5000: RACING IN THE 51ST CENTURY

Просмотреть результаты.

На экране окончания игры, после использования всех продолжений, нажмите **LEFT, UP, B, LEFT, UP, B**.

GARGOYLE'S QUEST 2

Пароли.

Gibea	**00400041-6021002**
Sittem Desert	**40404061-7152017**
Save King Barr	**40504061-7202117**
Cursed King's Palace	**51615153-8303428**
Saved King's Palace	**51645273-8334428**
Search for Soulstream	**55645604-8344438**
Lethe's Castle	**69796955-9465549**
Ready for King of Destruction	**69797945-9505559**

GAUNTLET

Переустановка из игры.

Нажмите **Select + Start + A + B**.

Двойное оснащение.

Начните игру в режиме двух игроков, и преднамеренно позвольте игроку два погибнуть. Переместите игрока 1 поверх иконки, которая представляет оснащение второго игрока, чтобы забрать их.

Ударать с "бьющей" площадки.

Нажмите **Start**, чтобы сделать паузу в игра. Возобновите игру и выпрыгните с площадки, чтобы избежать повреждений.

Продолжить игру.

Начните игру в режиме двух игроков. Быстро нажмите **Start** при потере жизни, в то время как другой игрок продолжит игру, чтобы воссоединиться с игрой другого персонажа.

Комнаты с Ключами.

Ключи могут быть найдены в комнатах 16, 26, 46, 54, 66, 70, 81, и 90. Чтобы достичь Мерлина, соберите их все.

Нет повреждений от призраков.

Выстрелите в призрака и продолжайте удерживать эту кнопку нажатой. Если все рассчитано правильно, призрак пройдет сквозь вашего персонажа без нанесения ущерба.

Пароли.

50% завершено

Thor	**RX BC3 SY9 ISS**
Thyra	**C3 NRF TTU NR7**
Merlin	**GW UTL DST LGT**
Questor	**WI 77F TA1 NLS**

Комната 79

Thor	**43C BBI HZZ**
Thyra	**43C BBI HYZ**
Merlin	**43C BBI HZY**
Questor	**43C BBI HYY**

Обратите внимание! Воспользуйтесь паролем XRTW98Y7,

чтобы оказаться в финальной комнате, если любой из паролей Room 79 был использован.

GAUNTLET 2

Исчезнувшие стены.

Прекратите перемещаться в течение нескольких минут. Двери и стены в текущей игровой локации исчезнут.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Бой с Eddy Preston.

Введите следующий пароль:

41 14
1 1
1
2 3
14 24

Бой с Sonny Joe Dukes.

Введите следующий пароль:

32 43
4 3
1
4 1
13 23

GHOSTBUSTERS

Деньги.

Введите **AA** на первом уровне, затем **1173468723**. Нажмите **A**, чтобы собрать почти $2 миллиона.

GHOSTBUSTERS 2

Временная непобедимость.

Когда играете на уровнях, где управляют автомобилем, умышленно врежьтесь в стенку, чтобы стать временно непобедимым. Этот прием полезен если внезапно появляются привидения и другие твари.

GHOSTS 'N' GOBLINS

Выбор уровня.

Нажмите и удерживайте **RIGHT** и нажмите **B**(x3). Отпустите **RIGHT** и нажмите **UP**, **B**(x3), **LEFT**, **B**(x3), **DOWN**, **B**(x3), **Start**. Будут показаны числа и буквы. Нажмите **A** или **B**, чтобы выбрать новый уровень, и нажмите **Start**, чтобы начать игру.

Бонусное сообщение.

Завершите оба квеста, затем нажмите **A, B, UP, DOWN, A, B, LEFT, RIGHT**.

GHOUL SCHOOL

Непобедимость.

Отыщите пружинные башмаки Sping Shoes и полотенце Towel, затем выйдите из гимнастического зала, экипируйте эти башмаки и полотенце, войдите внутрь и удерживайте кнопку **UP**. Когда окажетесь на экране Equip screen, экипируйте туфли и бейсбольную биту. Как только игра возобновится, ваш персонаж все-таки еще останется в локере, но при этом сможет свободно двигаться. И хотя враги могут атаковать, вы будете неуязвимы, но вот если свалитесь куда-нибудь, то безусловно получите повреждения.

GILLIGAN'S ISLAND

Пароли уровней.

2	**GECBNIKB**	3	**DLFEPNPA**
4	**ANDFECAE**	13	**ACCEDCAC**
14	**KDMLIBKE**		

GOAL!

Пароли матчей.

Полуфинал: Введите **ASSHOLEUBASTARDA**.

Полуфинал с England против Brazil: Введите **GTXAREZCGZHIKUIK**.

Финал с England против USSR: Введите **HTXAREZCGZHIKULL**.

Пароли Чемпионата мира.

Команда	Пароль
Algeria	**CTXAREZCGPLOPEOB**
Argentina	**JTXAREZCGXIKLUEL**
Belgium	**ATXAREZCGRHFOEOB**
Brazil	**ITXAREZCGPIGKCMB**
Denmark	**ITXAREZCGVIGKWIL**
England	**JTXAREZCGZLGKUGJ**
France	**ETXAREZCGAISKWHJ**
Holland	**QTXAREZCGWLUOUGJ**
Italy	**DTXAREZCGAHKLUIL**
Japan	**PTXAREZCGXMKLWIJ**

Poland	ATXAREZCGUMJPCTD
Spain	DTXAREZCGOHFOCOB
Uruguay	ITXAREZCGULGKESB
USA	HTXAREZCGWHKLWEJ
USSR	ZTXAREZCGOHGOERB
West Germany	LTXAREZCGTMGOCRD

GOAL TWO

Финальный матч.

Введите следующий пароль:

55K2PM 731CXW B56BF? WCJ15B

GODZILLA

В паролях используется цифра 0, а не буква O.

Босс побит.

Введите пароль **DESTROY ALL MONSTERS**, чтобы победить всех боссов (их 8) на hex board.

Ghidora побит.

Введите пароль **MONSTER 0**.

Просмотреть стартовое финальное видео.

Введите пароль **START TO END**.

Тест звука.

Введите пароль **SOUND**.

Пароли уровней.

Earth	HR6AMU6696 UCUGXK
Mars	XE5NYP2RL3 NNWGUJ9LT6 RR
Mars	Y4RKAQMDR1 G6S4XP
Jupiter	X0KQWPT6TH NQJ59D97T6 37E
Saturn	7JRN004NNU 9WLJT3
Uranus	L4HM2FSEUE D7846ASSP4 WXFCK
Pluto	WR65MWHPGR WCGX0J
Neptune	H64NAP5CX2 G8HK3H
Planet X (начало)	LL6RJY4END UKQB15HQGK Y44TCTX3A
Planet X	4J62STRMH9 CWU58L
Last battle	MCDESG26M

GOLF GRAND SLAM

Супер игра.

Введите пароль LFBTBFBF, чтобы начать игру на 17 лунке на 8 ниже нормы.

Пароли.

Лунка	Пароль	Лунка	Пароль
2	FDBPBB	3	GDBNBB
4	HDBMBB	5	JDBLBB
6	KDBKBB	7	LDBJBB
8	MDBHBB	9	BFBRBB
10	CFBQBB	11	DFBPBB
12	FFBNBB	13	GFBMBB
14	HFBLBB	15	JFBKBB
16	KFBJBB	17	LFBHBB

GOLGO 13: TOP SECRET EPISODE

Дополнительные пули.

Нажмите **Select**, находясь на уровнях 3D building, чтобы обменять "жизненные" пункты на боезапас.

Выбор уровня.

Во время демонстрационного режима дождитесь пока один глаз мигнет. Затем нажмите **Start** и нажмите и удерживайте **UP + A + B** на контроллере 1 и **UP/LEFT + A + B** на контроллере 2. После этого нажмите **Start** на контроллере 1. Введите один из приведенных ниже кодов, чтобы начать игру на соответствующем уровне.

Ур.	Код	Ур.	Код
1	00	2	08
3	0A	4	12
5	1E	7	32
8	38	9	3B
10	40	13	49

GOONIES 2, THE

Все предметы, нет Goonies.

Введите пароль **H40 N4<> '7R 3"E**

Все предметы и Goonies.

Введите пароль **K'O N248 4SR "OOS**

Различные пароли.

Hammer, Key Holder, Magic Locator Device, Bomb Box, 1st Goonie

Введите пароль **C[F]& 5K[F]& [F]G9 56AY**

Hammer, Key Holder, Magic Locator Device, Bomb Box, 1st Goonie,

Candle, Glasses, Fire Box

Введите пароль **45M H2[F][F] [F]O9 966F**

Hammer, 2 Key Holders, Magic Locator Device, Bomb Box, 1st Goonie, 2nd Goonie, Candle, Glasses, Fire Box, Football Helmet

Введите пароль **D6" H"65 AOH D&6B**

Hammer, 3 Key Holders, 2 Magic Locator Devices, Bomb Box, 1st Goonie, 2nd Goonie, 3rd Goonie, Candle, Glasses, 2 Fire Boxes, Football Helmet, Diving Suit, Waterproof Vest

Введите пароль **J8" ?[F]89 8WL &MA2**

Hammer, 3 Key Holders, 3 Magic Locator Devices, 3 Bomb Boxes, 1st Goonie, 2nd Goonie, 3rd Goonie, Candle, Glasses, 2 Fire Boxes, Football Helmet, Diving Suit, Waterproof Vest, Ladder, Jumping Shoes

Введите пароль **P!' J[F]85 OWM E"!P**

Hammer, 3 Key Holders, 4 Magic Locator Devices, 3 Bomb Boxes, 1st Goonie, 2nd Goonie, 3rd Goonie, 5th Goonie, Candle, Glasses, 2 Fire Boxes, Football Helmet, Diving Suit, Waterproof Vest, Ladder, Jumping Shoes, Running Shoes, Bulletproof Vest

Введите пароль **-4' ?[F]!T 'W" &MKD**

Hammer, 3 Key Holders, 4 Magic Locator Devices, 3 Bomb Boxes, 1st Goonie, 2nd Goonie, 3rd Goonie, 4th Goonie, 5th Goonie, Candle, Glasses, 2 Fire Boxes, Football Helmet, Diving Suit, Waterproof Vest, Ladder, Jumping Shoes, Running Shoes, Bullet Proof Vest

Введите пароль **-4' ?[F]O9 4W" &MKD**

*** Дополнительные предметы.***

(Трик для PAL версии игры.)

Введите пароль **SugNY4wT!NUU!!uF**

GRADIUS

*** Все power-up.***

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start** для получения ракет, предметов и защиты.

Обратите внимание! Этот прием может быть выполнен один раз за уровень.

*** Продолжить игру.***

После потери последнего корабля на уровне 2 или выше быстро нажмите **DOWN, UP, B, A, B, A, B, A, B, A**.

*** Перескочить уровень.***

Разрушайте корабль, появляющийся в конце каждого уровня в течение 5 секунд, чтобы перескочить на следующий уровень.

*** Тест звука.***

На титульном экране, удерживая **A + B**, нажмите **Start**.

*** Скрытое сообщение.***

Нажмите и удерживайте **A + B**, затем включите приставку. На экране появится сообщение "KONAMI ONE GRADIUS TEN".

GRADIUS 2

*** 30 жизней.***

На титульном экране нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start**.

Обратите внимание! Чтобы получить 30 жизней для второго игрока, нажмите UP(x2), DOWN(x2), LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Select, Start.

*** Тест звука.***

На титульном экране (с опцией "Start") нажмите и удерживайте кнопки **A + B** и нажмите **Start** . Появится меню теста звука. Нажмите **B**, чтобы проиграть музыку, и **A**, чтобы остановить проигрывание.

GREAT TANK

*** Пароли.***

1092887	6270906	7175447
1314761	2211561	3116102
5144483		

GREMLINS 2: THE NEW BATCH

*** Пароли уровней.***

1-2 **BVKH**

2-1 **DXNH** 2-2 **CGMW**
3-1 **NJDT** 3-2 **ZFPJ**
4-1 **SHMC** 4-2 **VLBB**
5-1 **NXRD**

GUN.SMOKE

*** *Дополнительная огневая мощь.***

Нажмите **A**(x4), **Select**(x4), **RIGHT**(x2), **Start**. Игра начнется с 300 зарядами для пулемета и неограниченными обычными пулями.

*** *Неограниченное оснащение.***

На титульном экране нажмите **RIGHT**(x4), **Select**(x4), **RIGHT**(x2).

*** *Пулемет.***

Нажмите **A**(x4), **RIGHT**(x2), чтобы начать игру с пулеметом со ста пулями.

HARRY POTTER LEGEND

Гарри Поттер – маленький мальчик, родители которого были убиты злодеем Лордом Волдермортом (Lord Voldermort). Он, кстати, собирался прикончить и Гарри, но по какой-то неизвестной причине его страшное колодовское проклятье, которым он собирался уничтожить несчастного мальчика, отразилось и атаковало его самого. К сожалению, Волдерморту удалось выжить, хотя он был практически при смерти, а Гарри был спасен Хагридом (Hagrid), который привел его в дом Дурслей (Dursleys), где мальчик и прожил в течение 10 лет. К сожалению, Дурсли не любили его, считая ненормальным и даже опасным, хота он был просто-напросто талантливый малыш. А когда наступил его 11-й день рождения, Гарри получил таинственное письмо, в котором его приглашали поступить в школу Hogwarts!

Вместе со своим другом Хагридом они приобрели все необходимые письменные принадлежности и отправились в Hogwarts. В этой школе четыре факультета, и выбор зависит не от Вас, а от специальной "сортировочной" шляпы (sorting hat), которая и распределяет учеников, Гарри ужасно не хотел учиться в Slytherin и, к счастью, шляпа сделала правильный выбор, и наш герой оказался в доме Gryffindor.

*** *Базовая информация.***

❖ Hogwarts – огромная территория. Здесь можно найти не только разнообразные секреты, но и нарваться на неприятности. Опасностей здесь довольно много. В большинстве случаев игра сама подскажет Вам куда пойти и что отыскать, но иногда придется проводить и самостоятельные поиски. Во всяком случае, не жалейте времени, если оно есть, на поиски полезных предметов, некотоые из которых спрятаны очень конкретно, а иногда нужно выполнить определенные задания или знать конкретное заклинание. Чем больше времени Вы тратите на поиски, естественно, тем больше находите и тем самым повышаете свой процентный показатель.

❖ "Подарки" от Берти Ботта (Bertie Bott) можно найти буквально повсюду. Причем, Вы встречаете четыре вида таких продуктовых подарочков. Найти их очень полезно, поскольку сплошь и рядом Вы будете встречать довольно симпатичных братцев Фреда (Fred) и Джорджа (George) Висли (Weasly), которые захотят обменять эти подарочки (beans) на пароли к соответствующим "портретам". В зависимости от места, где Вы их втречаете, они будут требовать у Вас подарочки разного цвета. Если дадите именно те, которые они разыскивают, то они тут же сообщат Вам пароль, и если сообщите этот пароль портрету, то получите подчас очень ценный приз. Поэтому не жалейте времени, собирайте все beans-подарочки. Оно того стоит!

❖ Чтобы сыграть в Quidditch, первым делом Вы должны выполнить соответствующие тесты, а потом получите возможность сыграть первый матч. В нем нужно следовать за "доносчиком" (snitch) прямо через цветные кольца, которые он оставляет за собой. Проскакивая через каждое кольцо, Гарри наращивает скорость и приближается к цели, а когда оказывается возле него, самое время схватить доносчика. Кстати, в нижней части экрана увидите индикаторы. С левой сторо-

ны индикатор Гарри, а с правой – индикатор доносчика, который будет двигаться вдоль этого индикатора и в какой-то момент окажется как бы в руке Гарри. Именно в это мгновение нужно нажать кнопку X, чтобы сцапать его и победить в матче. Есть и другие Quidditch мини-игры. Они связаны с тестами и принять в них участие можно в классе профессора Хучи (Prof. Hooch's class).

❖ Самое первое заклинание, которое Вы узнаете, Flipendo. Его можно использовать в любое время для того, чтобы расправляться с довольно слабенькими врагами или перемещать блоки. Как вы уже заметили при обсуждении управления, есть еще целый ряд заклинаний, но их можно использовать только в определенных ситуациях, для чего придется нажать, подчас, довольно сложную кнопочную комбинацию. Каждое заклинание имеет свой цвет, и Вы всегда можете распознать врага, на которого заклинание определенного цвета действует наиболее эффективно, по цвету звездочки, находящейся над головой этого врага. Если цвет звезды совпадает с цветом заклинания, полный вперед.

* Персонажи.

– Гарри Поттер.

Этот мальчик стал знаменитым. Он главный герой книги "Гарри Поттер и философский камень" и, конечно же, главный герой игры. Ему единственному удалось выжить и спастить от мерзкого Волдерморта, но на лбу у него, как воспоминание, остался шрам. По ходу обучения в школе Hogwarts ему предстоит встретиться с самыми разными опасностями и ужасными врагами, и, в конце концов, он снова встретит отвратительного Волдерморта.

– Рон Висли (Ron Weasly).

Пожалуй, Рон самый лучший друг Гарри. Он принадлежит к многочисленному семейству Висли, в котором самый младшенький. Все его браться добились замечательных успехов в школе Hogwarts, и от него ожидают того же самого. Рон всегда поддерживает Гарри, выступает на его стороне, сообщает разнообразную информацию о магическом мире и является неоценимым помощником в приключениях.

– Хермион Грангер (Hermione Granger).

Эта дамочка знает все и не только настойчиво обучает Гарри и Рона правилам поведения в школе или заставляет выполнять домашнее задание, но она также снабжает их исключительно точной информацией. И, пожалуй, без нее вряд ли наши герои смогли бы справиться с трудными тестами или занимательными головоломками.

– Драко Малфой (Draco Malfoy).

Пожалуй, в доме Слайтерин (Slaytherin) большего мерзавца нет, ужасно не любит Гарри, хотя непонятно за что. Прикладывает все свои силы, чтобы доставить Гарри и его друзьям неприятности, устраивает всякие пакости и любой ценой пытается, чтобы наши друзья потеряли драгоценные очки house potions. Однако, как правило, терпит неудачу, поскольку Гарри значительно умнее его, тем более, что владеет кое-какими замечательными трюками.

– Лорд Волдерморт (Lord Voldermort).

Вы уже знаете о гадкой роли этого негодяя в жизни Гарри Поттера. Он так и не сумел его убить. На самом деле, и не мог. Видимо, судьба распорядилась по другому. Однако теперь он проник в школу Hogwarts и пытается похитить философский камень и тем самым обеспечить себе бессмертие. Он действует под видом Quirrell и, несмотря на все свои попытки, терпит неудачу и в конце концов, Quirrell погибает.

HEAVY BARREL

* Выбор уровня.

На титульном экране введите один из приведенных ниже кодов, чтобы начать игру на соответствующем уровне с неограниченными жизнями.

Уровень 2 - Нажмите и удерживайте

UP/RIGHT + A на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 3 - Нажмите и удерживайте **RIGHT + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 4 - Нажмите и удерживайте **DOWN/ RIGHT + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 5 - Нажмите и удерживайте **DOWN + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 6 - Нажмите и удерживайте **DOWN/ LEFT + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 7 - Нажмите и удерживайте **LEFT + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

*** Призовая жизнь.**

Начните игру в режиме двух игроков и намеренно позвольте второму игроку погибнуть. Не нажимайте **A** на джойстике 2, чтобы возобновить игровое действие. Вместо этого продолжите игру, используя джойстик 1. Переключитесь на контроллер 2, когда потеряете последнюю жизнь в игре первого игрока, чтобы продолжить игру.

HEAVY SHREDDIN'

*** 99 жизней.**

На титульном экране нажмите и удерживайте **LEFT + A + B** и нажмите **Start**.

*** Выбор уровня.**

На титульном экране нажмите и удерживайте **LEFT + A + B** и нажмите **Start**. Затем нажмите **RIGHT + A**, когда покажутся горы.

HOME ALONE

*** Советы.**

❖ Если хотите спрятаться за каким-нибудь укрытием, встаньте перед ним и нажмите кнопку **UP**. Конечно, воры не могут обнаружить вас, но это будет совсем не так легко.

❖ Чтобы "заморозить" бандита, Кевин должен отправиться в дальний левый конец на лестницу как раз под водопроводной трубой, по которой можно вскарабкаться наверх. Установите здесь ловушку и задержитесь. Бандит свалится в ловушку и в течение нескольких секунд двигаться не сможет. Вскарабкайтесь вверх по водосточной трубе (но не до самого конца), пока бандит парализован, а если он последует за вами, когда сможет двигаться, то застрянет здесь до конца игры, и вам нужно будет справиться лишь с одним бандюком.



HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK

Итак, Вы играете роль знаменитого Кевина (Kevin). Сюжет, скорее всего, Вам известен и основывается на событиях в одноименном фильме "ОДИН ДОМА 2". Итак, мальчик неожиданно остался на этот раз в Нью-Йорке вместо того, чтобы отправиться со всей семьей, а тем временем парочка довольно мерзопакостных и не очень умелых грабителей, с которыми вы уже встречались (они обчищали оставленные без присмотра дома), снова хотят отомстить. Вам предстоит расставить ловушки, создать какое-нибудь оружие, чтобы задержать преступников до тех пор, пока не прибудет полиция. И чем больше ловушек устанавливаете, чем лучшее создаете оружие, тем больше получаете очков и тем успешнее мешаете преступникам совершать их гнусные злодеяния.

*** Предметы.**

— **Pearl Necklaces.** Жемчужное ожерелье вы можете бросить на землю, когда приближаетесь к врагу. Ожерелье рассыпется, враг поскользнется на жемчужинах и тут же исчезнет.

— **Пистолет Dart Gun and Darts.** Используется для того, чтобы временно "вырубить" врага.

— **Flying Fists** (Летающие кулаки). Это оружие в известной мере напоминает пистолет. Когда вы атакуете, кулак летит через весь экран, если, конечно, не попадет во врага. В случае удачи враг немедленно исчезнет.

— **Super Flying Fists.** Это еще более мощные летающите кулаки, они чуть побольше и не останавливаются, когда поражают врага, а продолжают движение, пока не исчезнут с экрана. При этом могут поразить сразу нескольких врагов.

— **Bell.** Когда находите колокольчик, то каждый раз во время прыжка выполняете сальто. Это очень удобный прием для того, чтобы избавиться от врагов. Действие колокольчика продолжается до тех пор, пока враг не сумеет провести успешную атаку.

— **Cookies.** Соберите 5 комплектов тортиков по 4 штуки и получите дополнительное сердце.

— **Pizza Slice.** Отыщите 6 кусков пиццы, получите дополнительную жизнь.

— **Whole Pizza.** Целая пицца сразу дает дополнительную жизнь.

— **Candy Cane.** Карамельные палочки дают вам временную непобедимость.

— **Bottle.** Бутылочка временно увеличивает скорость ваших действий и придает непобедимость.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1: Hotel.

Введение.

На этом уровне самое главное безопасно выбраться из отеля. Весь уровень представляет собой 7 этажей. На первом этаже вестибюль. Много спрятанных объектов, и мы подскажем где их найти. На следующих 4-х этажах (Этажи 11, 12 и 15). Вы можете действовать случайным образом, проходить их в любой последовательности, в которой захотите. На каждом этаже есть номера, в некоторых открытые двери. Практически в любой комнате увидите на постели горничную. Она будет прыгать вверх и вниз и швыряться в вас подушками. Иногда можно найти объекты над кроватями. Чтобы их добыть, надо запрыгнуть на постель и подпрыгнуть вверх. Когда доберетесь до конца какого-нибудь этажа, развернитесь, возвращайтесь к лифту, нажмите кнопку, войдите в кабину и отправляйтесь на следующий этаж.

На 16-м этаже практически то же самое, различия небольшие. В частности, лифт находится в другом конце коридора, так что как только пройдете этот этаж, отправляйтесь к нему, и наконец, последний этаж, это кухня. Там никаких спрятанных предметов нет.

The Lobby (вестибюль).

Как только начнется игра, пройдите направо, чтобы не связываться с менеджером отеля, иначе он вас сцапает. Прыгните на первую кушетку, которую увидите, а с нее направо. Как только появится кусок пиццы, хватайте его, а когда менеджер отеля развернется, снова запрыгните на кушетку, а с нее прыгните налево. Появится жемчужное ожерелье, его нужно сцапать и продолжить движение направо.

Над вторым диваном в вестибюле обнаружите пистолет, стреляющий стрелами (практически над пылесосом). Войдите в магазин сувениров (gift shop), запрыгните на полки, и когда заберетесь на самый верх, прыгайте вправо и хватайте "пистолет", стреляющий летающими кулаками (Flying Fist shooyer).

Запрыгните на 4-ю кушетку вестибюля, прежде чем пройти в зону администратора; подпрыгните вверх, и когда ваши ноги коснутся кушетки, тут же прыгните еще раз. В результате будете прыгать все выше и выше, как на батуте. Приблизительно после 4-го прыжка сможете забраться на верхнюю плат-

форму, где обнаружите еще один пистолет, стреляющий кулаками, а заодно и целую пиццу. В конце этой платформы провалитесь вниз и окажетесь снова в вестибюле. Обратите внимание на диван в правом конце вестибюля с движущимся чемоданом. Запрыгните на этот диван, перескочите на правую сторону, так чтобы оказаться как раз над чемоданом, и когда появится жемчужное ожерелье, немедленно хватайте его, подойдите к следующему дивану в правом конце вестибюля, на котором сидит леди, и как раз над ней спрятан кусок пиццы.

Когда подойдете к комнате news room, ни в коем случае не входите в нее, там сидит мужчина, который вас тут же сцапает. Пройдите мимо этой комнаты и увидите в конце вестибюля лифт и дверь, из которой вылетают чемоданы. Запрыгните на платформу ниже кнопки лифта, нажимайте кнопку UP на D-pad, и при этом нужно еще уворачиваться от любых чемоданов, которыми вас будут атаковать. Продолжайте нажимать кнопку до тех пор, пока дверь лифта не откроется. Тогда немедленно ныряйте в лифт и отправляйтесь на 11-й, 12-й, 14-й или 15-й этажи.

Примечание. На следующих этажах мы будем перечислять спрятанные предметы в определенном порядке. Если же вы не увидите предмет в этой комнате, тогда, вероятнее всего, он спрятан над кроватью.

Этаж 11.

Примечание. Напоминаем, что этажи можно проходить в любой последовательности. Солюбдать порядок, указанный в прохождении вовсе необязательно.

Найдете тортики в комнате 1122, а также в комнате 1124.

Этаж 12.

В самом начале этого этажа увидите мужчину, который очень хочет вас сцапать. Бегите направо, как только выскочите из лифта, чтобы удрать из него. В комнате 1221 найдете пистолет dart gun. В комнате 1223 не будет горничной, вместо нее встретите там менеджера отеля, он попытается вас поймать. Постарайтесь удрать от него, но не забудьте взять кусок пиццы в этой комнате. Кстати, на этом этаже найдете пистолет, стреляющий кулаками, жемчужное ожерелье и карамельную палочку в комнате 1225.

Этаж 14.

Кексы найдете в комнате 1422, в комнате 1424 пистолет Super Flying fist shooter, жемчужное ожерелье и кусок пиццы, а в комнате 1425 пистолет dart gun и колокольчик.

Этаж 15.

В самом начале этажа встретите еще одного служащего отеля. увернитесь от него. Как только выскочите из лифта, бегите направо, тогда он вас не поймает. В комнате 1522 найдет два куска пиццы.

Этаж 16.

На этот этаж вы попадете только после того, как завершите свои поиски на 11-м, 12-м, 14-м и 15-м этажах. В комнате 1621 найдете бутылочку (bottle), а в комнате 1622 колокольчик (Bell). В комнате 1623 нарветесь на менеджера отеля, и кроме него ничего интересного, так что лучше в нее и не заглядывать. В конце этого этажа увидите лифт, нажмите один раз кнопку, войдите в кабину, и он доставит вас на последний этаж этого уровня.

The Kitchen.

Прыгайте по ящикам направо, хватайте стрелялку flying fist shooter, а затем пройдите налево и встретите мужчину. Атакуйте его один раз летающим кулаком он согнется в три погибели, тут же атакуйте его еще один раз, прежде чем он придет в себя. Ни в коем случае не используйте пистолет, стреляющий стрелками. Они на него не действуют.

Забравшись на конвейерную ленту, уворачивайтесь от "струй" какого-то порошка. В конце конвейерной ленты увидите квадратное отверстие в механизме. Перескочите через

это отверстие, в противном случае вас затащит внутрь. На кухне два повара рубят мясо. Уворачивайтесь от летящих в сторону кусков мяса, а в конце коридора встретите шеф-повара, с которым нужно будет сразиться. Он, как обычно, начнет метать в вас куски мяса. Не прыгайте и не делайте никаких нырков, они пролетят прямо над вашей головой. Как только шеф-повар приземлится после очередного прыжка, атакуйте его, используя скольжение (slide). Четырех-пяти таких атак будет достаточно, чтобы выбить шеф-повара с экрана. При этом его шапочка как бы подпрыгнет и упадет на землю. Запрыгните на его шапку, и тут же появится целая пицца. Хватайте ее и бегите к двери налево.

— Уровень 2: Streets.

Введение.

Цель этого уровня – добраться до старого полуразушенного здания, которое принадлежит какому-то родственнику. Будьте осторожны, здесь много врагов, которые прячутся на деревьях и в кустах. Они не будут выпрыгивать и преследовать вас, однако представляют опеределенную опасность, так что будьте внимательны и осторожны.

Streets.

Когда увидите первую скамейку, запрыгните на нее, оттуда перескочите на платформу справа, а с нее на дерево слева. Там засел враг. На этом дереве найдете два куска пиццы, "свалитесь" с дерева прямо в отверстие в центре. Используйте аналогичную технику на следующей скамейке, и на дереве найдете карамельную палочку.

Как только кустарник закончится, увидите целый ряд столбов с лампами освещения. Подойдите к третьему из них, прыгните, а затем нажмите кнопку **UP** и практически в верхней точки прыжка, когда только начнете опускаться вниз, снова подпрыгните, чтобы оказаться наверху, а оттуда, прыгая по небольшим платформам, доберитесь до верхней платформы. Ниже мы приведем схему, которая позволит вам выполнить эту задачу без ошибок. Номера указывают последовательность, в которой вам нужно действовать: от 1 до 16.

```
 __16______________________________
   _15
   |__|
          _14
          |__|
      _13
     |__|
          _12
          |__|
          _11
          |__|
   _10
   |__|
          _9_
          |__|        ___
                      |__|
   _8_
   |__|                  ___
          _7_           |__|
          |__|
          _6_
          |__|      ___
          _5_      |__|
          |__|      _4_
    ___            |__|    _3_
   |__|                    |__|
                    _2_
                    |__|
                 _1_
```

Когда взберетесь на самый верх, сверните налево, подойдите к краю плфтормы, спрыгните вниз, приземлитесь на землю, пройдите налево, пока не увидите канализацию. Войдите в нее, ссверните направо, уворачивайтесь от птиц, а также от кое-каких предметов, которые они попытаются сбросить вам на голову. Когда подойдете к лестнице, вскарабкайтесь по ней и снова окажетесь на улице. Двигайтесь налево и, когда дойдете до конца улицы, обнаружите здание с несколькими окнами. На каждом окне решетки, за исключением одного. Прыгайте в это окно и окажетесь на следующем уровне.

— Уровень 3: House.

Введение.

Главная задача на этом уровне – забраться на крышу здания, а для этого вам нужно пройти через три этажа, начиная с первого. Чтобы попасть на очередной этаж, необходим ключ для каждой двери, которую вы обнаружите на этом же этаже, на котором, собственно, и находится дверь. В частности, дверь с надписью **UP** находится в левой части экрана, а ключ от нее (и это общее правило) находится точно в противоположном конце.

По ходу этого уровня вы должны использовать различные ловушки, чтобы расправиться с преступниками Harry и Marv. Как использовать их, мы объясним. И не забудьте, что Гарри пониже и пошире в плечах, а Марв повыше и заметно худее.

Floor 1.

Когда увидите первую ловушку, запрыгните на козлы для пилки дров, а затем на проволоку между лестницами. Продвигайтесь налево, поднимитесь по лестнице, сверните направо и, как только Марв окажется под тяжелым грузом, подпрыгните. Груз обрушится на Марва, а вы идите направо, отыщите в конце комнаты кусок пиццы, пройдите туда, возьмите, если он нужен, и возвращайтесь обратно. Пройдите в гостиную (living room), нажав кнопку **UP**, и как только окажетесь в комнате, запрыгните на кушетку справа позади себя прежде, чем Марв успеет вас сцапать. Как только минуете трещину в полу, окажетесь в безопасности. В конце этой комнаты увидите большое отверстие в полу и доски, которые как бы подпирают стены. Прыгайте по доскам, затем соскочите в отверстие и окажетесь в следующей комнате. Кстати, не забудьте схватить ключ, а если не сумеете этого сделать в процессе падения, то выйдите на левую часть экрана и повторите все сначала. Заполучив ключ, выйдите налево и пройдите в дверь с надписью **UP**.

Floor 2.

Первым делом хватайте пистолет dart gun слева и вскоре подойдете к козлам для пилки дров и увидите рядом ведерко с краской, стоящее на краю этих козлов. Выстрелите в ведерко стрелой, краска разольется по полу, перепрыгните через нее и пройдите немного вправо. Когда Марв бросится преследовать вас, бегите обратно, снова перескочите через краску, а Марв вляпается в нее, завязнет и тут же исчезнет. Снова перепрыгните через краску и продвигайтесь направо.

Как только пройдете в дверь, сможете воспользоваться срезкой, т.е. более коротким маршрутом, и сможете спуститься в нижнюю комнату значительно быстрее. Для этого нужно пройти в дверь прямо перед собой, нажать кнопку **UP**, и как только окажетесь в следующей комнате, перескочите через веревку на земле, но ни в коем случае не наступайте на нее, это ловушка. Постарайтесь не провалиться в яму, когда будете прыгать по доскам, чтобы добыть ключ, и когда ключ будет в ваших руках, прыгайте к двери и на выход. Теперь можете снова продолжить свой путь направо и, как только увидите небольшую кучку дров, приготовьте свой пистолет Dart gun, пройдите мимо этой поленицы, и тут же Гарри бросится преследовать вас. Перейдите на другую сторону этой кучи дров, выпустите в нее несколько стрел, поленья разлетятся в разные стороны, и когда три из них попадут в Гарри, он исчезнет. Пройдите направо, пока не найдете необходимый ключ. Кстати, здесь же найдете колокольчик. Возвращайтесь обратно к началу этажа, где находится дверь с надписью "UP"; пройдите в эту дверь и попадете на следующий этаж.

Floor 3.

Пройдя первую дверь с надписью "UP", вы можете снова срезать угол, так что когда войдете в комнату, первым делом прыгайте по брусьям, пока не добудете ключ, а затем перескочите к двери, пройдите до конца направо, пока не найдете ключ и сможете подойти к двери с надписью "UP", открыть ее и перебраться на следующий уровень.

— Уровень 4. Getaway.

Введение.

На этом уровне вам нужно выбраться как можно быстрее из здания и добежать до городской новогодней елки (Christmas tree) прежде, чем Марв и Гарри сцапают вас. На этом уровне не надо горячиться, действуйте осмотрительно, не торопитесь. Здесь слишком много врагов, и если не соблюдать осторожность, то успеха не видать, но и медлить не стоит. В противном случае Марв и Гарри вас безусловно сцапают.

Gateway.

Первым делом бегите направо и, когда окажетесь возле кирпичной стены в верхней части здания, перескочите через нее, подойдите к веревке, по которой можно соскользнуть вниз, и продвигайтесь дальше направо, пока не увидите новогоднюю елку.

— Уровень 5. Tree.

Введение.

Вот, наконец, и последний уровень игры. Здесь вам нужно попытаться расправиться с Марвом и Гарри.

Tree.

Как только уровень начнется, хватайте dart gun в правой части экрана, вам придется пострелять из него на этом уровне. При первой возможности запустите стрелу в Марва, вскарабкайтесь на елку и, когда увидите Гарри, выпустите в него стрелу и продолжайте подъем по дереву. Как только окажетесь в верхней части этого уровня, увидите свой портрет, плавающий в верхней части экрана. Тут же появится Марв и попытается прыгнуть на вас. Увернитесь от него, выпустите несколько стрел, иначе он вас сцапает, и как только ваш портрет в верхней части экрана окажется как раз над Марвом, нажмите кнопку **UP**. Как только поразите его таким образом три раза, он и исчезнет. Затем на экране появится Гарри и попытается запрыгнуть на вас. Используйте ту же самую технику, и когда поразите его три раза, он исчезнет, а вы таким образом одержите в игре заслуженную победу.

HOOPS

**** Пароли.***

2 игры из выигранных серий - **PPCQXCRCY**

1 игра и выигранных серий - **MYNSTAUMV**

Финальная игра в сериях - **LUXLRZTLR**

HUNT FOR RED OCTOBER, THE

**** Все оружие.***

Поставьте игру на паузу и нажмите **Start, A, B, Select**(x5), **Start.**

**** Двойные очки.***

Поставьте игру на паузу и нажмите **Start, A, B**(x2), **A, RIGHT, DOWN, UP, LEFT**(x2), **Start.**

**** Быстрая остановка.***

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, Select.**

**** Перескочить уровень, дополнительные жизни.***

Поставьте игру на паузу и нажмите **Start, A, B, Select, RIGHT, LEFT**(x2), **RIGHT, Select, B, A, B**(x2), **A, Start.**

Обратите внимание! Активируйте этот код, когда не остается субмарин, чтобы увеличить количество дополнительных жизней. Этим кодом можно воспользоваться только один раз за игру.

**** Медленный автоматический скроллинг.***

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, UP, DOWN, LEFT, RIGHT, UP, DOWN, LEFT, RIGHT, A, B**(x2), **A.**

**** Отключить автоматический скроллинг.***

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT**(x2), **RIGHT**(x2).

HYDLIDE

**** Пароли уровней.***

1	**798BLNR7L7BDHN75**
2	**K2GN9PDH08MPQ580**
3	**BH3H6PDB79PN8HM3**

4 56BM5H8HM5BDHK11
5 KGTLMP8DDB0KQLL6
6 DDXGLKXHQ869RTG6
7 8DKKDHQ5H935R4D0
8 RDVMMGV6Q7WHWDM6
9 JGPMHNX8L9YGP6B5
10 BGJM3VRQ88RGGL50
11 H48P7BKQGRWPKN00
12 XHPBJBPPB1K5KJM4
13a ZBKKJKTLD9BBKLR7L
13b N49P89JNH2HD7M11
14 V5YMN8VJJBH52BN7
15 9BLGBPRKB9NPDR31
16 PBPKKJKM68RD6VG2
17 Y9VNHNLHH9XXD8RL6
18 T9V8GBVQ83X9JBN5
19 H4QMLBQNH7B6BN73
Победить
Varalys RMQMLJVKV3W2PNG5
Победить
Boralis XBNMAMPNWQMNQHB2

ICE HOCKEY

*** Нет голов.***

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B** на обоих джойстиках, затем нажмите **Start** на джойстике 1.

Обратите внимание! Этот код может быть активирован только в режиме одного игрока

*** Супер шайба.***

На экране выбора игрока нажмите и удерживайте **A + B** на обоих джойстиках, затем нажмите **Start** на джойстике 1. Ударьте по шайбе и нажмите и удерживайте кнопку **B**. Шайба будет двигаться до тех пор пока удерживается кнопка **B**.

*** Быстрая шайба.***

Выберите команду, ноне нажимайте **Start**. Нажмите и удерживайте **A + B** на обоих джойстиках, затем нажмите **Start** на джойстике 2.

IKARI WARRIORS

*** Продолжить игру.***

После проигрыша на одном из трех первых уровнях игры, на экране завершения игры нажмите **A**, **B**(x2), **A**. Для второго игрока этот прием может быть выполнен на джойстике 2 в любое время, чтобы войти в игру.

*** Выбор уровня.***

На титульном экране быстро нажмите **UP, DOWN, A** (x2), **B, LEFT, RIGHT, A, B, UP, A, DOWN, RIGHT**(x2), **LEFT, B, UP, LEFT, A, RIGHT, B, LEFT, RIGHT, A, LEFT, UP, A, DOWN, A, RIGHT, LEFT, A, Start**. Фраза "Stage 1" появившаяся после экрана приземления самолета подтвердит правильность ввода кода. Нажмите **A** или **B**, чтобы выбрать стартовый уровень.

*** Двойной танк.***

Поместите обоих игроков на танке и нажмите **A** на обоих джойстиках.

*** Двойной вертолет.***

Поместите обоих игроков на вертолете и нажмите **A + B** на обоих джойстиках.

IKARI WARRIORS 2: VICTORY ROAD

*** Продолжить игру.***

После гибели персонажа, но перед появлением экрана окончания игры, нажмите **A**, **B**(x2), **A**.

Обратите внимание! Этот код может быть недоступен во время игры на последнем уровне.

IKARI WARRIORS 3: THE RESCUE

*** Продолжить игру.***

Начните игру в режиме двух игроков. Нажмите и удерживайте диагональ **UP/RIGHT** и нажмите **A** на контроллере 1, после того как игрок один погибнет.

IMAGE FIGHT

*** Выбор уровня.***

Нажмите и удерживайте **A + B** на обоих контроллерах, затем нажмите **Start + Select** на контроллере 1.

THE IMMORTAL

*** Пароли уровней.***

2 x310y10006y90

3	**tt5xx21000x10**
4	**9t3yx31001x60**
5	**777x843000t60**
6	**5ss0v67000ry0**
7	**v131y770038y0**

**** Победить дракона.***

Воспользуйтесь "**Blink**" шесть раз.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

**** Пароли уровней.***

2	**37H4GR46**	3	**4FQ49RSR**
4	**FFSDDRDO**	5	**6DZN9R29**
6	**HX39GRBQ**		

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

**** Секретное послание.***

Когда расправитесь с Mola Ram в конце уровня Wave 12, встретите Short Round и Willie.

Если подойдете к ним, то закончите уровень Wave 12 и успешно завершите игру. Однако, куда интереснее врезать хлыстом Willie, за что получите 10000 очков, а кроме того, вместо обычной надписи на экране "You Win" появится надпись "You Win Big Man".

INFILTRATOR

**** Выбор уровня.***

Введите в качестве пароля **BOMB**.

IRONSWORD: WIZARDS AND WARRIORS 2

**** Продолжить игру.***

Нажмите **A** или **B** в течение10 секунд с момента потери всей энергии.

**** Power-up.***

Введите пароль **NTTMMNWLPPBDZ**.

**** Бонусные жизни.***

Остановите игру после снижения количества оставшихся жизней ниже двух, чтобы применить пароль. Замените пятый символ в пароле на N, затем возобновите игру, используя измененный пароль для получения трех жизней. Замените пятый символ пароля на J, затем возобновите игру, используя измененный пароль для получения двух жизней.

MQTRLZPBRDZZ - начать с железным мечом

RLTRLZPBMMZK - начать с топором и шлемом

WBTRLZPBDPZW - начать со щитом

PJTRTGHTGLNM - начать со всеми доспехами.

DDBMNWMBZZDJ - Воздушный уровень, облачная часть

JJTRJZRZQMWN - Водный уровень

XXTRTDGXRPMH - Водный уровень, в воде

JBTRHMWQRRWW - Водный уровень, с заклинанием Blightwater

NRTRZBDTRQDL - Огненный уровень

KJTNJWQXRLTP - Огненный уровень, с заклинанием Fleetfoot

PLTRMBRLNBDR - Icefire

WLTRMBRLNBKR - Icefire, с семимильными сапогами

BDTRBTTNNGNT - Финальный уровень.

IRON TANK

**** Пароли уровней.***

Gorge	**3234773**
Near prison camp	**6601194**
Later in game	**2327660**
Power station	**4953481**
Tank bridge	**3443771**
In the city	**1428297**
Outside enemy headquarters	**6276064**
Outside enemy headquarters	**2110944**
End	**0077405**

ISOLATED WARRIOR

**** Пароли уровней.***

1-2	**1227**	1-3	**0501**
1-4	**0705**	1-5	**9801**
1-6	**2687**	2-2	**3396**
2-3	**4126**	2-4	**7589**
2-5	**2168**	2-6	**0666**

JACKAL

**** Призовые жизни.***

Начните игру в режиме двух игроков и нажмите **A + B** точно в тот момент, когда игрок 2 потерял свою последнюю жизнь.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

Выбор уровня.

Перезагрузите приставку три раза во время титульного экрана. Затем на контроллере 2 нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **UP, DOWN, B, A.**

Выбор уровня, 99 продолжений.

Преднамеренно проиграйте и дождитесь, когда после экрана завершения игры, появится титульный экран. Затем нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **UP, DOWN, B, A, Start** на контроллере 1, затем нажмите **B** на контроллере 2. Нажимите **UP** или **DOWN**, чтобы выбрать новый уровень, затем нажмите **B** на контроллере 2, чтобы начать игру.

JAMES BOND 007

Непобедимость

Введите код: **040471**

Пароли уровней.

2 – **033481** 3 – **258600**
4 – **320370** 5 – **113674**
6 – **136547** 7 – **873014**
8 – **687012**

JAMES BOND Jr.

Непобедимость

Введите код: **040471**

Тест звука.

Введите пароль **012345**.

Пароли уровней.

2 – **033481** 3 – **258600**
4 – **320370** 5 – **113674**
6 – **136547** 7 – **873014**
8 – **687012**

JAWS

Советы.

Чтобы увернуться от челюстей громадной акулы, когда она атакует ваш катер, плывите как можно ближе к поверхности воды. По какой-то странной причине акула вам здесь совершенно не опасна. Однако, различные иглокожие, медузы и акулы могут атаковать и вполне успешно.

Итак, если сражаетесь с гигатской белой акулой в воде, всплывите на поверхность, и вы в безопасности, а если хотите атаковать, чуть-чуть нырните под воду, но не слишком. Атаковать сможете, а для нее все-равно будете неуязвимы.

JIMMY CONNOR'S TENNIS

Пароли.

Введите один из приведенных ниже паролей, чтобы начать на различных турнирах.

DM*X T[Мяч]*W BWB2 *7BQ *VTZ *Q*P *P*T *T*M *WMZ

FZ*W v[Мяч]*W BWBH B7BV *6*8 *2*[Мяч] *[Мяч]*5 *[Мяч]*T *W3T

[Мяч]*B1 VRBW B2B3 WKCV *6*C B2*[Мяч] *[Мяч]*o *[Мяч]*T *597

1*B6 VXV9 VDVC X5DV **BC B2*[Мяч] *[Мяч]*F B[Мяч]*T *WFC

2*B6 B6V7 WWW3 DCF[Мяч] TNBC BBB7 *7*F B7*3 *M2[Мяч]

Пароли режима Advanced.

Обратите внимание! После ввода кода вы должны ввести в качестве своего имени ADAML.

Vienna, Austria	**XV37KVTMMNSM**
Brussels, Belgium	**5W37KVTMVNSG**
Toronto, Canada	**1X37KVTMZNSB**
New York, USA	**VZ37KVTMKZRV**
Paris, France	**NP37KVTMTZRN**
Hamburg, Germany	**RR37KVTMKNRD**
Athens, Greece	**4S37KVTMMNPN**
Rome, Italy	**RT37KVTMVZPF**
Tokyo, Japan	**4K37KVTMNTNL**
Hilversum, Netherlands	**5L37KVTMWTND**
Auckland, New Zealand	**TM37KVTMPNMT**
Madrid, Spain	**TN37KVTMPZMK**
Stockholm, Sweden	**LF37KVTM4ZLR**
Moscow, Russia	**LG37KVTMLTLK**
London, England (Wimbledon - последний матч)	**LH37KVTMNJKS**

JOE & MAC

Двое наших друзей Джо и Мак живут себе спокойненько в своем первобытном поселении, как вдруг на деревню нападает враждебное племя. Они грабят, убивают и творят всякие другие бесчинства и безобразия. По-



сле того, как налетчики скрываются, наши герои решают найти их и наказать...

* Управление.

В этой игре для того, чтобы совершить прыжок, нажимаете кнопку **A**; чтобы использовать оружие – кнопку **B**; чтобы сделать паузу – кнопку **Start**, и чтобы выбрать опции на титульном экране – кнопку **Select**.

* Атакующая техника.

Заряженные атаки (Charged attack) – Удерживайте кнопку **B** и отпустите ее в нужный момент.

Опуститься на корточки (Crouch) – Нажмите кнопку **DOWN**.

Вертикальный бросок – удерживайте кнопку **UP** и нажмите кнопку **B**.

Высокий прыжок – удерживайте кнопку **UP** и нажмите кнопку **A**.

* Предметы.

Топор (Axe) – ваше главное оружие.

Flint – очень быстрое оружие, но слабое.

Бумеранг – отличное оружие, тем более, что после атаки возвращается к своему владельцу.

Stone Wheel (Каменное колесо) – сильная атака.

Fire (Огонь) – самая сильная атака.

Food (Пища) – можете обнаружить ее в самых разнообразных формах. Естестенно, что как только скушаете ее, сразу восстановите часть своей энергии, а иногда и полностью.

* Враги.

– **Cavemen** – Перщерные люди. Пытаются атаковать вас, врезав как следует дубиной. Иногда имеют при себе яйца, внутри которых находятся полезные предметы.

– **Скалы (Rocks)** – Необходимо перепрыгнуть через них прежде, чем получите повреждения.

– **Pteranodons** – прыгните через них или увернитесь, когда они попытаются спикировать на вас.

– **Archaeopteryx** (такая древняя птица) – на самом деле, ящер, лишь внешне напоминающий птицу. Нырком или прыжком увернитесь от этого врага, когда он попытается спикировать на вас.

– **Baby T-Rex** – Дитеныш тиранозавра. Перепрыгивайте через этих крошечных динозавов, и все будет впорядке.

– **Plants (Растение)** – уничтожайте их как можно быстрее и остерегайтесь семян, которыми они попытаются оплевать вас.

– **Electric Fish (Электрическая рыба)** – через них можете просто перепрыгнуть.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Враги в этой игре появляются, как правило, группами и в самых разных местах экрана, а потому игра очень трудная, требует постоянного внимания. В общем, ушки надо держать на макушке.

— Стадия 1.

Избегайте птеранодонов, но пещерных людей нужно уничтожить. Продвигайтесь направо, прыгните как можно выше, чтобы перескочить через дитеныша тиранозавра, как только увидите их, и двигайтесь дальше в этом же направлении. Вам предстоит схватка с первым боссом, это тиранозавр. Справитесь с ним легко, еслми умеете прыгать достаточно высоко и сверху метать топоры прямо ему в голову. После нескольких ударов одержите победу и сможете продолжить путешествие.

Уворачивайтесь от птеранодов. Как обыч-

но, убивайте пещерных людей и подойдите к гигатскому птеранозавру. Осмотрите оружие, которое подобрали после того, как уничтожили пещерного человека. Если это каменное колесо или огонь, возьмите. В противном случае, лучше останьтесь со своим топором. Уничтожьте вертолет и пройдите к другому гигантскому тиранозавру. Уничтожьте или увернитесь от вертолета и продвигайтесь по направлению к боссу. Итак, вам предстоит сражение с гигантским тиранозавром, боссом первой стадии. Как мы уже говорили, победу одержите легко, если умеете высоко прыгать и метать топоры прямо ему в голову. Правда, при этом надо будет еще прыгать через скалы, через маленьких тиранозавров, но на самом деле битва простая.

— *Стадия 2.*

Отправляйтесь направо, прыгайте на камни, чтобы увернуться от атак птеранодонов; хватайте оружие, если это каменное колесо или огонь, и двигайтесь дальше направо. Прыгайте по карнизам, уничтожайте по пути растения, старайтесь, чтобы они не "отравили" вас своими семенами; не забывайте и про электрическую рыбу, которая может устроить вам веселую жизнь между платформами. Двигайтесь дальше направо и приготовьтесь к сражению с мини-боссом. Это гигантское растение.

На самом деле, никакой стратегии придумывать здесь не нужно. Просто прыгните как можно выше и атакуйте огнем это гигантское растение, пока его не уничтожите. Постарайтесь не слишком приближаться к нему, в противном случае оно слопает вас в одно мгновение.

Как обычно, уворачивайтесь от многочисленных птеранодонов и скал, прыгайте по платформам, продвигайтесь направо, возьмите оружие, если это каменное колесо или огонь. В противном случае даже и не стоит с ним связываться. Двигайтесь дальше направо, и как только пройдете стену на заднем плане, сразу поймете – впереди схватка с боссом.

Босс этой стадии огромный птеранодон, и вам придется сразиться с ним, при этом еще не забывать и про его дитенышей, которые также будут пытаться атаковать. Постарайтесь в первую очередь отвернуться от атак дитенышей, подпрыгните как можно выше и атакуйте самого босса. Можно также атаковать его с земли, когда он летит на небольшой высоте. Битва несложная, но возможно затянется на приличное время.

— *Стадия 3.*

Как всегда, обычное предупреждение: уворачивайтесь от преранодонов и электрических птиц. Продвигайтесь направо, по пути встретите их довольно часто, а когда найдете оружие (если это каменный топор или огонь), возьмите его. Не связывайтесь с птеранодонами и электрическими рыбами, будьте осторожны, а когда увидите очередное оружие, то если это каменный топор или огонь, возьмите его, а в противном случае просто идите направо, где поджидает мини-босс.

Это гигантская водная бестия. На самом деле, она не такая крутая, как может показаться на первый взгляд. Нужно только уметь как следует прыгать, желательно как можно выше, и тогда сможете вести по ней прицельный огонь, атаковать точно в голову, а когда монстр атакует, высоким прыжком перескочите через него.

Уворачивайтесь от скал и птеранодонов, продвигайтесь направо, убейте нескольких пещерных людей, посмотрите что за оружие вам досталось. Как обычно, если это каменный топор или огонь, возмите его; перескочите через нескольких небольших тиранозавров, как обычно увоарчивайтесь от птеранодонов, прыгните через яму, осмотрите оружие, и если подходящее, возьмите и отправляйтесь направо. Босс уже заждался.

На этот раз вам придется сразиться с бронированным динозавром. Подойдите поближе к его морде, и тогда окажетесь в мертвой зоне, а значит его атаки не опасны. Повернитесь лицом влево и выберите полходящий момент, чтобы выстрелить прямо вверх.

Действуйте таким же образом, пока не прикончите этого монстра.

— Стадия 4.

Прыгайте через бегущих пещерных людей, скалы, птиц, продвигайтесь направо, убейте нескольких врагов, мечущих камни, и готовьтесь к встрече с мини-боссом. Снова предстоит схватка с тиранозавром, но при этом птеранодоны будут летать прямо над головой. Вы можете убить его точно так же, как уже делали ранее, но при этом безусловно пропустите несколько атак от птеранодона. Прыгайте как можно выше, атакуйте сверху точно в голову, уворачивайтесь от атак летающих монстров и одержите победу.

Ликвидировав вертолет, пройдите направо, уворачиваясь по пути от птиц и прыгая через ямы. Осмотрите оружие, и если ничего интересного, идите направо, перескочите еще через несколько ям, увернитесь от электрической рыбы и птиц и, наконец, приблизитесь к месту схватки с боссом. Вам предстоит схватка с еще одним огромным птеранодоном, так что попытайтесь проявить все свои лучшие качества и при этом не забывайте уворачиваться от его дитенышей. Когда прикончите оромного монстра, стадия завершится.

— Стадия 5.

На старте этой стадии прыгните через несколько бегущих пещерных людей и многочисленных птиц. Продвигайтесь, как обычно, направо, возьмите оружие (если это каменное колесо или огонь) и двигайтесь дальше через пещерных людей, птиц и дитенышей тиранозавра.

Уничтожьте взрослого тиранозавра. Это мини-босс стадии. Хорошо, если вы спрячетесь под ним и подпрыгните как можно выше, врезав ему в брюхо. Позиция у вас классная. Птеранодоны, летающие в небе, вам не страшны. В этом случае бой закончится достаточно быстро.

А дальше снова прыгайте через пещерных людей и птиц, двигайтесь направо, возьмите оружие, если оно вам годится; снова прыгайте через птиц и скалы и готовьтесь к схватке с последним боссом – гигантским пещерным человеком. Увернитесь от здоровенных камней, которыми он будет швырять-ся, а также атакующих птиц; цельтесь в голову своим топором, и схватка закончится довольно быстро. Просмотрите концовку и введите свое имя, если набрали очень большое количество очков.

JOSHUA AND THE BATTLE OF JERICHO

**** Пароли уровней.***

1 BZRC	34 XHKW	67 SHFB
2 CJHK	35 GLOT	68 QTHK
3 YZJS	36 LYTL	69 XAFL
4 CJWU	37 FNPF	70 ROYH
5 TNZE	38 AYQT	71 DTHN
6 BVLW	39 ZKDJ	72 RAPQ
7 MMLQ	40 MMNB	73 OPBG
8 SKST	41 VJGQ	74 LJOY
9 LUZF	42 PBVB	75 RBFJ
10 CPJC	43 SOVS	76 SKGV
11 UVYK	44 OAMO	77 SHWJ
12 KWYX	45 CMMT	78 JBKP
13 NOTI	46 OCBC	79 BFAO
14 ANPG	47 CDSF	80 DXKO
15 OWQL	48 GBOC	81 CIXG
16 FXEE	49 BHNN	82 TASX
17 XWJY	50 MVNW	83 OBXL
18 KWOV	51 NMDH	84 IAZO
19 AEUQ	52 STNF	85 ERXK
20 UOFY	53 SAVI	86 VQAL
21 XDCP	54 SSGL	87 BWNB
22 RFDS	55 HXFG	88 OCPI
23 UWTC	56 WGWK	89 SLPR
24 CFGK	57 GNTK	90 MLWJ
25 WVKP	58 UOQC	91 YRMY
26 QIJB	59 XHLY	92 YHDU
27 RJOW	60 LIPI	93 DZFW
28 VQCK	61 GXRE	94 BFTP
29 SMAL	62 DNVR	95 DHJV
30 PXYF	63 TSBW	96 XLFP
31 JFUJ	64 HPXF	97 IUYS
32 VAWB	65 SQQF	98 IBZE
33 RZGA	66 LPOJ	99 MAMW

100 **NEXG**

**** Уровень 0.***

Введите пароль **TNZE** (пароль 5-го уровня), затем нажмите **A, B** или **Start**. Потом нажмите **DOWN**. Появится экран выбора уровня и окажетесь на уровне 0. Нажмите **Start**, чтобы начать игру и вы окажетесь на лишнем уровне. Пароль этого уровня "**ADAM**", но реально работать на экране выбора уровня он не будет.

**** Противоположный уровень.***

Каждый уровень с 1 по 50 имеет противоположную версию. Уровни с 51 по 100 являются противоположными версиями уровней с 1 по 50. (Ниже приведены уровни (1-ое число) и их противоположности (2-ое число))

01 **58**	26 **94**	51 **11**	76 **05**
02 **84**	27 **83**	52 **09**	77 **45**
03 **57**	28 **88**	53 **04**	78 **08**
04 **53**	29 **65**	54 **15**	79 **18**
05 **76**	30 **85**	55 **10**	80 **42**
06 **82**	31 **87**	56 **33**	81 **42**
07 **66**	32 **64**	57 **03**	82 **06**
08 **78**	33 **56**	58 **01**	83 **27**
09 **52**	34 **70**	59 **20**	84 **02**
10 **55**	35 **73**	60 **12**	85 **30**
11 **51**	36 **95**	61 **25**	86 **37**
12 **60**	37 **86**	62 **47**	87 **31**
13 **93**	38 **63**	63 **38**	88 **28**
14 **68**	39 **90**	64 **32**	89 **40**
15 **54**	40 **89**	65 **29**	90 **39**
16 **96**	41 **91**	66 **07**	91 **41**
17 **98**	42 **80**	67 **21**	92 **50**
18 **79**	43 **81**	68 **14**	93 **13**
19 **74**	44 **100**	69 **22**	94 **26**
20 **59**	45 **77**	70 **34**	95 **36**
21 **67**	46 **99**	71 **23**	96 **16**
22 **69**	47 **62**	72 **24**	97 **48**
23 **71**	48 **97**	73 **35**	98 **17**
24 **72**	49 **75**	74 **19**	99 **46**
25 **61**	50 **92**	75 **49**	100 **44**

JOURNEY TO SILIUS

**** Режим хитростей.***

На титульном экране нажмите **B**(x33), **Start**. Вам будет доступен тест звука. Дополнительно вы получите 9 продолжений жизней, когда начнется игра.

JUNGLE BOOK, THE

Игра-адвентюра сделана на основе Диснеевского мультфильма, который, в свою очередь, был создан по известной книге Киплинга "МАУГЛИ".

**** Режим хитростей.***

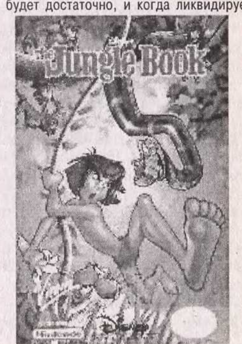
Нажмите **Select**, чтобы вызвать экран опций. Выберите опцию теста звука, затем проиграйте песни "40", "30", "20", "19", "18", "17", "16" и "15" іменно в этом порядке.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1.

Итак, Маугли начинает свое путешествие через джунгли, пытаясь отыскать деревню, где живут люди.

На старте все очень просто. Спускайтесь вниз по склону, остановитесь перед корнями большого дерева, и молодой носорог бросится в атаку. Но у дерева он свернет направо и проскочит мимо, пробежит еще немного, а затем решит вернуться и атаковать вас еще раз. Нажмите кнопку **DOWN**, чтобы присесть на корточки, а когда носорог окажется совсем близко, нажмите кнопку **B** и метните в него банан. Трех точных попаданий бананами будет достаточно, и когда ликвидируете



носорога, то получите в награду несколько виноградин.

Слева от дерева свисает лиана. Встаньте под ней, нажмите кнопку **A**, подпрыгните, уцепитесь за лиану, вскарабкайтесь вверх, прикончите обезьяну, метнув в нее три банана; а затем спрыгните с дерева направо. Нажмите кнопку **B** и помчитесь, как стрела. Используйте прыжок с разбега, чтобы перескакивать большие препятствия, и приземлитесь возле катапульты. Понятно, что даже Маугли знает, как работает катапульта, поэтому спрыгните на ту сторону, где нет большого камня, и она подбросит вас, как трамплин, высоко вверх. Во время полета нажмите кнопку **LEFT** и сможете приземлиться на самой высокой ветке. Быстренько присядьте на корточки, прибейте обезьянку слева и получите в награду маску. Спрыгните от ветки, на которой сидела обезьяна, влево и окажетесь на следующей ветке. Убейте еще одну обезьяну и прыгайте так, чтобы уцепиться за лиану, свисающую слева. Вскарабкайтесь по ней нааверх, получите в награду дополнительную жизнь и, конечно же, алмаз. Кстати, вам обязательно нужно собрать все алмазы на уровне, чтобы успешно его завершить. Количество алмазов указано в левой части экрана sub screen.

Итак, прыгайте вниз, перебегите направо к катапульте, снова воспользуйтесь ею и снова удерживайте кнопку **LEFT**. В результате сумеете приземлиться левее той ветки, где была обезьяна, и найдете еще один алмаз. Спрыгните с этой ветви вправо и окажетесь на земле. Пройдите направо, пока не доберетесь до часов. В результате получите дополнительное время. Затем пройдите направо, спрыгните с утеса и приземлитесь у основания дерева. Подпрыгните, уцепитесь за лиану, вскарабкайтесь по ней вверх на ту высоту, на которой находится обезьяна. Прикончите ее бананами, а затем спрыгните с лианы, возьмите виноград. Обезьяна вам уже помешать не сможет.

Примечание. Ни в коем случае не прыгайте на лиану, иначе немедленно начнете раскачиваться на ней. Если хотите просто подняться, подойдите к лиане, встаньте под ней и прыгайте вверх, тогда начнете карабкаться по ней.

Пройдите направо и увидите пурпурную змею. Безусловно, она попытается атаковать, но поскольку она на холме, то ее первые три атаки окажутся бесполезными, она промахнется, а у вас появится отличная возможность прикончить ее. Не упустите момент.

Поднимайтесь вверх по холму, перескочите на другой склон, спуститесь вниз и окажетесь возле дерева, на котором сидит обезьяна. Она начнет швырять кокосовые орехи на землю. Он будут раскалываться пополам, и каждая половинка отлетит вправо или влево, а вам нужно будет прыгать, точно рассчитывая время, чтобы они не попали. Как только минуете холл, кокосы вам уже не опасны.

У следующего холма наверх подниматься не стоит. Обойдите его справа, найдете бумеранг и алмаз. Бумеранг очень полезная штука, поскольку вы можете использовать ее вместо бананов. Затем пройдите налево и прыгайте вверх на холм. Как только увидите первую лиану, вскарабкайтесь по ней вверх, она свисает со склона. Постарайтесь не пропустить ее, переберитесь на другую лиану, она свисает слева от цветка. Обнаружить ее нетрудно.

Когда увидите лиану, вскарабкайтесь наверх, хватайте банан, подпрыгните вверх и налево, хватайте маску, затем спрыгните влево с этой ветви так, чтобы приземлиться на ветви другого дерева, с которого свисает лиана. Кстати, если промахнетесь и свалитесь вниз, можете вскарабкаться по ней наверх. Спрыгните влево, постарайтесь уцепиться за лиану, и если не сумеете, то все равно уцепитесь за ветку, а затем перескочите к лиане. Поднимайтесь по ней наверх, пока на одной из ветвей не обнаружите еще один алмаз. Возьмите его, а это значит, что

вам нужно отыскать еще шесть алмазов, есии вы, конечно, не пропустили никого из вышеперечисленных. Спрыгните с ветки влево и окажетесь в том месте, где уже побывали. Отправляйтесь направо вверх по холму, перейдите на другой холм, пройдите мимо обезьянки с кокосовыми орехами, поднимайтесь на следующий холм и на вершине его остановитесь. Опуститесь на корточки, метните бумеранг вправо и таким образом уничтожите носорога, как только он появится. После него останутся часы, а значит вы получите дополнительное время.

Войдите направо, спрыгните с утеса. Не волнуйтесь, вы не погибнете, поскольку приземлитесь на склоне. Пройдите направо, оставайтесь на склоне, и если уровень жизни невысок, пройдите вправо, убейте змею и возьмите виноград, который она оставит. В любом случае склон покидать нельзя. Носорог не может причинить вам вреда, пока вы находитесь на склоне, а когда он отправится вовсояси, не солоно хлебавши, постарайтесь прыгнуть влево так, чтобы приземлиться точно на него, и таким образом убьете его.

Запрыгните на платформу, отыщите алмаз, затем перескочите на другую платформу, поправьте здоровье виноградиком, перескочите на следующую платформу и окажетесь в знакомом месте. Пройдите направо и на этот раз прыгните и цепляйтесь за лиану вместо того, чтобы свалиться с откоса, как в прошлый раз. Поднимайтесь по лиане вверх, сверните налево, возьмите алмаз, спрыгните налево на ветку рядом с собой, прикончите обезьяну, возьмите маску и, поскольку вы замечательный прыгун, подпрыгните и метните бумеранги вправо, чтобы прикончить обезьяну на ветке наверху. Затем отправляйтесь к ветке направо, бояться нечего.

Обратите внимание на лиану справа, но, к сожалению, рядом с ней целый пчелиный рой. Когда пчелы отлетят куда-нибудь в сторону, прыгните, уцепитесь за лиану, вскарабкайтесь наверх как можно быстрее, ведь они могут в любой момент вернуться. Далее предстоит довольно сложный маневр. Спрыгните вправо, постарайтесь уцепиться за лиану, спускайтесь по ней вниз и, как Тарзан, перемахивайте с одной лианы на другую. К сожалению, если упалете, то наверняка погибнете. Нажимайте кнопки **RIGHT** и **A** и не забывайте об опасности. К счастью, лиан всего три. В случае успеха приземлитесь на платформу с часами, хватайте их, пройдите направо. Это и есть конец уровня, но вы еще не собрали все алмазы. Так что когда пройдете налево и свалитесь с утеса, немедленно нажмите кнопку **RIGHT**, тогда сможете попасть на платформу внизу. Если не успеете этого сделать, наверняка погибнете. Смерть ваша будет ужасной. Прыгайте по платформам и отыщите еще два алмаза. Теперь вы нашли все камни. Отлично сработано, вы успешо завершили уровень.

— Уровень 2.

Маугли добирается до дерева, где встречает огромного удава Као. На этом уровне надо найти 10 алмазов.

Будьте осторожны. Здесь есть ветки, которые обламываются под вашими ногами. Первым делом пройдите направо, прыгните через змею (уничтожить ее, к сожалению) нельзя. Тут же увидите обрушивающуюся часть ветки. Если присмотритесь, то увидите черный контур на ней. Это опасно. Пройдите мимо этой ветки, продвигайтесь направо и найдете алмаз. Затем возвращайтесь обратно к цветку, прыгните через еще одну ломающуюся ветку и змею, дальше налево мимо цветка, и слева найдете алмаз. Кстати, здесь еще одна обламывающаяся ветка, перескочите через нее, возьмите алмаз и запрыгните на лиану. Поднимитесь по ней, но не до самого верха. Как только увидите, что прокатился кежик, можете вскарабкаться наверх, ну а если остановитесь, то врежетесь и получите повреждения. Теперь сверните направо, прыгните через ежа, когда он сворачивается обратно, перескочиьте на верхнюю ветвь и

увидите что-то вроде двери. Не обращайте пока на нее внимания, используйте свое прыжковое искусство jumping scills, чтобы подпрыгнуть вверх; ликвидируйте обезьяну, швыряющуюся кокосовыми орехами. Пройдите направо мимо того места, где сидела обезьяна; захватите виноград, чтобы подлечиться, и продвигайтесь направо, пока не найдете очередной алмаз, затем возвращайтесь к дверце в дереве. Подойдя к ней, нажмите кнопку **UP**. Таким образом вы сможете открывать все двери, которые только увидите. Поднимайтесь на самый верх дерева, сверните направо, перепрыгните через ежика, возьмите очередной алмаз и продвигайтесь налево, снова перепрыгнув через ежа. Спрыгните с ветви налево, окажетесь на следующей ветке и легко доберетесь до алмаза. Теперь осталось найти еще пять. Спрыгните с ветки налево и приземлитесь на другой ветке, где найдете дополнительную жизнь и алмаз. Спрыгните с этой ветки направо и приземлитесь на той ветке, где уже были; пройдите вправо, подойдите к дверце в дереве, войдите в нее и поднимайтесь к самой верхней части этого уровня. Спрыгните с ветви налево, перескочите через ежика, войдите в дверь в дереве и окажетесь на самом верхнем уровне этого дерева. Сверните влево, прыгайте через нее, прикончите обезьяну с кокосовыми орехами и двигайтесь влево до очередного алмаза. Не наступите только на ломающуюся ветку. Взяв алмаз, перейдите направо, перепрыгните через нее и продвигайтесь в правый конец этой ветви. В самом конце обнаружите обламывающийся участок ветки. Не наступайте на него, прыгните направо и попытайтесь ухватиться за лиану, свисающую с дерева. Это не совсем обычная лиана, которая висит вертикально. Эта лиана имеет форму английской буквы U. Они будут встречаться вам заметно чаще, уцепитьзя за них намного легче. Продвигайтесь по этой лиане направо, увидите еще две такие же лианы, а затем и обычную вертикальную лиану. Прыгните на нее, вскарабкайтесь наверх, обнаружите здесь змею и пчел. Змею перескочите, а вот с пчелами лучше не связываться. Спрыгните с этой ветви налево и уцепитесь за U-образную лиану. Продвигайтесь направо, насколько это возможно, перескакивая с одной U-образной лианы на другую, затем спрыгните на вертикальную лиану, поднимитесь по ней вверх, сверните налево, но не прыгайте с ветки, вначале убейте обезьяну, возьмите очень нужные часики, а потом спрыгните с этой ветви налево.

В результате окажетесь на платформе, где найдете алмаз и увидите цветок. Вы уже, конечно, догадались, что эти цветы, на самом деле, пункты отгрузки, и если вы погибнете, то начнете уровень с последнего цветка, до которого добрались. Спрыгните с этой ветки налево и приземлитесь на другой ветви, где увидите змею и пчел. Через змею перескочите, пчел не трогайте, продвигайтесь налево, возьмите виноград, если нужно поправить здоровье, а если нет необходимости, запрыгните на лиану, возле которой летают пчелы; вскарабкайтесь по ней наверх, постарайтесь увернуться от пчел, а когда окажетесь на самом верху, обязательно прыгните, чтобы избежать атаки змеи.

Пройдите в левую часть этой ветви, подпрыгните вверх, по новой ветви пройдите направо, обнаружите пункт отгрузки и заодно плюющуюся змею. Если вы не подпрыгнете, то наверняка получите повреждения. Змею надо убить как можно быстрее, а в награду получите виноград.

С этой ветви спрыгните направо. Здесь еще одна плюющаяся змея, правда, убить ее значительно легче. В результате получите часы, которые вам почти наверняка нужны. Пройдите вправо, перескочите на верхнюю ветвь, убейте обезьяну, возьмите маску, продвигайтесь направо и, наконец, найдете 9-й алмаз, а значит осталось найти всего один. С этой ветви спрыгните влево, а когда приземлитесь на другой ветви, то найдете на

ней алмаз. Теперь нужно добраться до очередного цветка, убить обезьяну, взять оставленный ею виноград, подлечиться, подпрыгнуть вверх, продвигуться чуть-чуть вправо, снова подпрыгнуть вверх, чтобы перескочить на верхнюю ветвь, по ней пройти налево, прикончить обезьяну. После нее останется что-то вроде ключа, который дает вам очень много очков. Спрыгните с ветки вправо и встретите босса этого уровня. Это Коа, большой питон. Коа появляется в четырех разных местах. Вверху, внизу, а также еще в двух местах где-то посередине, причем тело его обвито вокруг дерева, и когда он высовывает свою голову и вылупляет глаза, значит вот-вот последует гипнотическая атака, а это очень опасно. Используйте ветки слева так, чтобы вы могли атаковать Коа на всех уровнях, на которых он появляется. Кстати, нанести повреждения ему можно, метнув бумеранг или прыгнув на него. Причем прыгать нужно тогда, когда он находится на двух нижних уровнях, а вот атаковать бананами или бумерангами, когда на верхних двух уровнях. И если прыгнете на него, то он не сможет провести гипнотическую атаку.

Лучше всего оставаться на самой нижней ветви и тогда Коа не сможет атаковать вас с верхней ветви, поскольку видимо плохо видит, а вот со второй с верху ветви он как раз может очень активно вас гипнотизировать, а потому прыгать на него не надо. На всех остальных уровнях можете смело прыгать, так что у вас есть изрядное преимущество. В конце концов, хотя это займет много времени, вы прикончите питона и получите возможность попасть на призовой экран Bonus Screen, где получите призовое время и алмазы. Кстати, обратите внимание на лопату. Она здесь не просто так. Когда Маугли начнет копать яму, то вы сможете попасть на секретный призовой уровень.

— Уровень 3.

Полковник Хати (Hathi) и Dawn Patrol провожают какого-то неопытного туриста через джунгли. Это, на самом деле, очень опасно, и одному, да еще не имея достаточного опыта, делать здесь нечего. Кстати, на этом уровне вам надо собрать 15 алмазов.

Используя свое прыжковое искусство, прикончите птицу, летающую вокруг; затем подпрыгните вверх налево и уцепитесь за U-образную лиану, поднимайтесь по ней наверх, спрыгните вправо так, чтобы уцепиться за еще одну такую же лиану. Поднимайтесь по ней налево, а затем спрыгните с нее влево и приземлитесь на ветвь. Найдете алмаз, спрыгните с ветви вверх налево и окажетесь на следующей ветви с алмазом. Пройдите направо по ветке и увидите внизу U-образные лианы. Встаньте как раз над там местом, где сопрокасаются две U-образные лианы, прикончите обезьяну справа. Если вы этого не сделаете, то можете получить повреждения от нее, а расправившись с обезьяной, запрыгните на ветку как раз над тем местом, где лианы соприкасаются, спрыгните с нее вправо, опуститесь на корточки, прикончите обезьяну, возьмите оставленный ею виноград, поправьте здоровье, спрыгните с этой ветви на очередную U-образную лиану, которую увидите в верхней части экрана.

Карабкайтесь по ней направо и увидите три U-образных лианы. Справа от третьей из них свисает нормальная вертикальная лиана. Не торопитесь. Вначале прикончите летающую птицу, заняв удобную позицию, и прыгайте с U-образной лианы на обычную лиану, раскачайтесь на ней и перемахните вправо на U-образную лиану, а с нее на ветку, где найдете алмаз.

Теперь вам предстоит довольно необычный маневр, но вы уж нам поверьте, он полезный. Прыгните назад налево на U-образную лиану, а с нее на нормальную лиану, с нормальной лианы на U-образную лиану слева. Пробирайтесь вправо, насколько это возможно по этой лиане, а затем нажмите кнопку **A**, чтобы прыгнуть, но свалитесь прямо вниз. Ничего страшного не случится, вы приземлитесь

на небольшой платформе и найдете на ней алмаз. Хватайте его, осталось найти еще 11.

Теперь продвигайтесь направо и увидите в нижней части экрана нескольких слонов. Запрыгните одному слону на спину и езжайте на нем направо. Иногда вы увидите, что слоны поднимают свои хоботы и стреляют куда-то влево. Это значит, что они недовольны и пытаются вас атаковать. Непонятно за что? Если увидите это безобразие, прыгните и постарайтесь покинуть слонов у первой же платформы, на которую сможете запрыгнуть. Кстати, на ней обнаружите цветок. Перебейте пчел, вскарабкайтесь по лиане, но не до самого верха, поскольку там поджидает змея. Дождитесь, когда она уйдет, вскарабкайтесь на самый верх и быстро спрыгните вправо так, чтобы приземлиться на ветви с очередным алмазом. Возьмите его, пройдите по этой ветви влево, прикончите обезьяну справа. Если вы на левой стороне ветви, то она не сможет атаковать вас. Возьмите виноград, поправьте здоровье, спрыгните с этой ветки направо, возьмите маску, перебейте пчел справа и спрыгните с этой ветви налево так, чтобы уцепиться за лианы. Спускайтесь по лиане вниз, возьмите алмаз, снова прокатитесь на слонах направо, перескочите на первую же платформу, когда представится такая возможность; подойдите к самому правому ее краю, нажмите кнопку **UP**, чтобы взглянуть наверх, и увидите лиану. Прыгайте на нее, поднимитесь наверх, и если ранее не убили пчел, то тогда они как раз вас и атакуют, а это не очень приятно. Поднимайтесь по лиане на самый верх, прикончите птицу с края, прыгните на вертикальную лиану, раскачайтесь, перемахните направо, так чтобы оказаться на большой ветви дерева. Здесь увидите змею и спускающуюся вниз лиану. Немедленно цепляйтесь за нее, быстренько спуститесь вниз и спрыгните вправо, активируйте цветок (т.е. пункт отгрузки), хватайте алмаз и возвращайтесь обратно к лиане. Теперь нужно подняться наверх, перескочить через нее справа и уцепиться за нормальную лиану, раскачаться, перемахнуть направо, так чтобы ухватиться за U-образную лиану. По ней поднимитесь до конца направо, спрыгните вправо на ветку, хватайте алмаз, а затем перескочите на ветку справа, возьмите виноград. Очень полезная штука для здоровья. Встаньте на самом краю ветки, опуститесь на корточки, прикончите обезьяну справа, а затем прыгайте вправо на ветку, на которой находилась обезьяна, а с нее дальше направо на U-образную лиану, поднимитесь по ней направо, спрыгните вправо и быстренько прикончите обезьяну.

Начинайте спускаться по лиане вниз, увернитесь от птицы, спрыгните с лианы чуть влево и приземлитесь на платформу с очередным алмазом. Возьмите его, запрыгните обратно на лиану, вскарабкайтесь наверх, старайтесь увернуться от птицы, заберитесь на ветку, спрыгните с нее направо, уцепитесь за вертикальную лиану, раскачайтесь, перескочите с нее на другую такую же лиану направо, а затем дальше направо на следующую лиану, с нее перемахните на ветку, где найдете дополнительную жизнь.

Спрыгните влево с этой ветви и, когда окажетесь на платформе, пройдите в левую ее часть, где найдете алмаз; затем пройдите обратно направо, поднимитесь вверх по склону, прикончите носорога, слопайте виноград, чтобы поправить здоровье; запрыгните на ветку, где найдете дополнительную жизнь.

Спрыгните с этой ветки налево, уцепитесь за лиану, раскачайтесь и перемахните направо на ветку, где сидит обезьяна. Прикончите обезьяну, в награду получите бумеранги. Спрыгните с ветки направо по нескольким U-образным лианам. На последней лиане птица, спрыгните с этой лианы направо, с птицей не связывайтесь, будьте поосторожнее и приземлитесь на ветке с алмазом. Осталось всего 4. Спрыгните с этой ветки направо, хватайте еще один алмаз. Используя кнопку B, выполните прыжок с разбега влево и, ког-

да приземлитесь на ветке, выполните еще один прыжок с разбега направо, чтобы уцепиться за вертикальную лиану возле птицы. С птицей не связывайтесь, перемахните, раскачавшись на этой лиане, вправо; прикончите обезьяну справа. Может быть легче всего запрыгнуть прямо на нее. Затем спрыгните с ветки, на которой сидела обезьяна, вправо и окажетесь на другой ветке, где найдете еще один алмаз. Спуститесь по лиане вниз, спрыгните в нее влево, прикончите справа носорога. Он оставит после себя лопату, и если Маугли начнет раскопки, то попадет на еще один призовой уровень. С этой платформы выполните прыжок с разбега направо и приземлитесь на платформе с алмазом. Остался еще один. Прыгните вправо с этой платиформы прямо на слона, который по каким-то причинам неожиданно остановится. С этого слона прыгните вправо и окажетесь на платформе, где и найдете последний алмаз.

— Уровень 4.

Маугли спускается по очень опасной реке, где встретит медведя Балу. На этом уровне нужно найти 10 алмазов.

Вы стартуете, стоя на камне посреди реки. Дождитесь, когда рыба слева утихомирится, а затем выполните прыжок с разбега налево, так чтобы приземлиться на панцире у черепахи. Перейдите к левому краю панциря, опуститесь на корточки, и черепаха отвезет вас к пчелам, которые безусловно ударят вас, если на корточки не опуститься. Когда она отвезет вас влево, хватайте виноград, подпрыгните вверх и вправо, чтобы уцепиться за лиану; поднимитесь по ней вверх, прикончите слева обезьяну, возьмите оставленные ею орехи, прыжком с разбега перескочите на лиану направо, карабкайтесь по ней вверх, прикончите обезьяну и птицу.

Подпрыгните вверх, уцепитесь за лиану в верхней части экрана, раскачайтесь и перемахните налево, где находятся несколько U-образных лиан. Пробирайтесь по ним налево и с последней спрыгните влево так, чтобы приземлиться на ветке с алмазом. Теперь возвращайтесь обратно направо по U-образным лианам, пока не доберетесь до вертикальной лианы; спрыгните в нее вниз направо, чтобы приземлиться на ветке, и окажетесь практически в том месте, где стартовали. Взгляните направо и увидите в воде рыбину, на спину которой можно запрыгнуть, но в тот момент, когда вы приземлитесь, она тут же начнет уходить под воду, так что немедленно прыгайте направо на другую рыбу и таким образом доберетесь до первой платформы. Запрыгните на нее, убейте лягушку, а затем подпрыгните и уцепитесь за лиану, свисающую с дерева. Вскарабкайтесь наверх, убейте обезьяну, прыгайте к U-образным лианам наверху и пробирайтесь по ним налево, а с последней лианы перескочите на вертикальную и карабкайтесь по ней вверх.

Бегите направо, хватайте маску и алмаз. Если промедлите, то обезьяна атакует вас кокосовым орехом. Прыгайте вниз через просвет между двумя большими ветвями и, когда окажетесь на земле, бегите на левую платформу, туда, где находилась лягушка. Спрыгните с нее на рыбину в воде и тут же повторным прыжком направо на панцирь черепахи. Она отвезет вас вправо, где вы должны будете спрыгнуть на единственную платформу. На ней найдете алмаз, затем перескочите на спину аллигатора справа. Он поплывет направо, но время от времени будет открывать свою огромную пасть, пытаясь вас слопать. Подпрыгивайте, чтобы увернуться от его опасных челюстей, и при первой возможности прыгните направо, чтобы приземлиться на платформу. Найдете здесь дополнительную жизнь. Прыгайте вправо, хватайте виноград, подпрыгните вверх, а затем бегите вверх налево по этому склону, найдете еще один алмаз и часы. Возвращайтесь снова на этот же слкон, но не двигайтесь, и Маугли автоматически начнет скользить вниз, свалится с края склона прямо в воду, но конечно не погибнет, поскольку приземлится на панцирь

черепахи. Она отвезет его направо и доставит к платформе с двумя прыгающими рыбами. Четко рассчитайте время, запрыгните на эту платформу, а с нее на платформу справа. Подпрыгните, уцепитесь за лиану справа от дерева, вскарабкайтесь на ней наверх. Будьте осторожны, на ветке сидит змея. Прыгните влево, уцепитесь за U-образную лиану, перебирайтесь по ряду U-образных лиан влево, затем спрыгните влево на нормальную лиану, поднимитесь по ней вверх, убейте птицу справа, хватайте часы и алмаз. Осталось найти еще пять.

С этой ветки спрыгните вправо наверх, где ранее сидела змея; а дальше на первую U-образную лиану. По этим лианам пробирайтесь вправо насколько возможно, а затем перескочите на ветвь, где сидит обезьяна. Прикончите ее, подпрыгните вверх налево, хватайте виноград и алмаз, перескочите на ветвь вправо, затем на ветвь слева, возьмите маску, спуститесь вниз по лиане, раскачайтесь, перескочите направо, найдете еще один алмаз и вновь поднимайтесь вверх по лиане.

Перескочите на U-образную лиану прямо над вами, раскачайтесь, чтобы перемахнуть на ветку справа; спрыгните с этой ветки направо, ухватитесь за U-образную лиану, поднимайтесь по ней направо до конца, спрыгните направо (удерживая кнопку **RIGHT**) и приземлитесь на платформу с лягушкой. Как можно быстрее убейте ее, затем запрыгните на лиану справа от лягушки. Поднимайтесь по ней вверх, разделайтесь с обезьяной, вскарабкайтесь вверх по лиане, разберитесь с обезьяной, запрыгните на ветку справа, возьмите алмаз (осталось еще два). Спрыгните вниз на землю, пройдите направо, отыщите алмаз в конце склона, соскользните по нему вниз и приземлитесь на рыбе. Немедленно перескочите на другую рыбу справа, а с нее на первую доступную платформу. Справа от вас в воде аллигатор. Запрыгните ему на спину и езжайте направо. Не забывайте подпрыгивать, чтобы увернуться от его острых зубов; перескочите на платформу, возьмите часы и продвигайтесь направо вверх по склону.

Ухватитесь за лиану, висящую над склоном, вскарабкайтесь по ней вверх, перескочите на ветку налево, где была змея. Хватайте последний алмаз и прыгайте вниз в просвет между деревьями. Приземлитесь на платформе слева, а справа увидите черепаху. Запрыгните на ее панцырь, езжайте направо, перескочите на платформы, а дальше прыгайте с рыбы на рыбу, передвигаясь направо, пока не достигнете платформы, на которой увидите медведя Балу.

Вы, конечно, читали Маугли и знаете какой Балу симпатичный парень. Почему в этой игре он оказался вашим врагом? Понять это невозможно. Кстати, и Као был вашим другом и советником, а тут оказался боссом, которого нужно уничтожить. Но, так или иначе, это игра.

Медведь Балу очень смешно движется, он буквально танцует и подпрыгивает, правда, при этом аж земля трясется, а рыбы тут же ныряют под воду.

Когда Балу прыгает, то три рыбы, плавающие в воде, начинают поочередно нырять и выныривать. Присмотритесь к их поведению, чтобы понять как лучше действовать. Две "внешних" рыбины тут же ныряют под воду, а черепахи плывут влево, так что вам нужно запрыгнуть на спину или черепахе или аллигатору в тот момент, когда рыбы нырнут, а затем перескочить на спину рыбе, когда она снова вынырнет. Так что придется продемонстрировать все свое прыжковое искусство, чтобы не утонуть и при этом еще обстреливать Балу во время прыжков. Медвидь огромный, и вы можете поразить его дважды в одном прыжке. Когда, наконец, прикончите этого симпатягу, тогда и закончите уровень.

— *Уровень 5.*

К счастью, вы не окончательно убили Балу. Видимо, получив от вас знатный урок, он перевоспитался, стал хорошим и помог тому самому неопытному натуралисту успешно за-

вершить путешествие по реке. А вам на этом уровне нужно найти 10 алмазов.

Первым делом запрыгните на Балу. Медведь стал просто замечательным, и вы плывете на нем по реке. Держитесь чуть правее, рыбы непрерывно выпрыгивают из воды, но вы всегда можете догадаться, когда они выпрыгнут, если понаблюдаете за пузырьками в воде, и таким образом сможете увернуться от их атак. Лучше всего, конечно, забраться на голову Балу, и тогда никакие рыбы не страшны.

Можете запрыгнуть на первую платформу, сцапать орехи, увернуться от летающей птицы, прикончить обезьянку справа, а затем снова запрыгнуть на Балу. Будьте осторожны, целая стая птиц попытается вас атаковать, и если не убьете обезьяну своевременно, то она присодинится к ним и начнет забрасывать вас кокосовыми орехами. Непрерывно прыгайте, чтобы увернуться от птичьих атак. Кстати, вы можете запрыгнуть на птицу и таким образом убить ее. Но, во-первых, это трудно, а во-вторых, не всегда срабатывает.

На следующей платформе найдете виноград. Хватайте его, но не задерживайтесь здесь, иначе рыбы покажут вам где раки зимуют. Снова запрыгните на Балу при первой же возможности, езжайте на нем направо, уворачивайтесь от птиц. Перепрыгнув на следующую платформу, хватайте виноград, остерегайтесь атак птиц и снова запрыгните на Балу после того, как его атакует гиппопотам. Кстати, этих речных коров здесь много, и они почему-то не любят Балу, так что постарайтесь спрыгнуть с Балу в тот момент, когда бегемоты его атакуют. Убейте лягушку справа, а когда Балу приблизится к платформе, на которой была лягушка, перескочите на нее; хватайте алмаз, затем запрыгните на платформу наверху, а с нее на самую высокую платформу. Очень полезно взять цветок, т.е. отметиться в пункте отгрузки, поскольку шансы погибнуть достаточно велики. После этого сверните налево на платформу, пройдите по ней налево и остановитесь, когда достигнете верхней части склона. Мимо вас промчится носорог и попытается атаковать, если вы своевременно не остановитесь. Прикончите этого рогатого монстра, идите налево, запрыгните на платформу слева, но не поднимайтесь вверх по склону. Прикончите еще одного носорога, когда он окажется поблизости, а вот затем поднимайтесь по склону, затем прыжком с разбега прыгните налево с этой платформы. Приземлившись на следующей платформе, продолжайте продвигаться налево, остерегайтесь ежика, спрыгните с платформы налево, хватайте алмаз, и если чувствуете, что здоровье пошаливает, запрыгните на платформу слева, там найдете виноград.

Перепрыгните обратно на платформу, с которой только что свалились, перескочите на платформу наверху, поднимитесь по склону, остерегайтесь ежа, прыгайте на лиану, поднимайтесь наверх, где вас поджидает змея. Спрыгните влево от дерева, уцепитесь за следующую лиану, вскарабкайтесь по ней наверх, убейте мартышку, запрыгните на ветку справа от нее, а затем свалитесь вправо так, чтобы приземлиться на ветке с алмазом. Осталось отыскать еще 7.

Прыгните налево, остерегайтесь змеи, уцепитесь за лиану, поднимитесь наверх, перескочите на ветку направо, а с нее на U-образную лиану справа. Перескочите с нее на обычную лиану, вскарабкайтесь наверх и бегите как можно быстрее налево. Запрыгните на ветку слева, хватайте алмаз, затем возвращайтесь направо, спуститесь по лиане, раскачайтесь, перемахните вправо, запрыгните на ветку справа и спрыгните с нее справа. Приземлитесь как раз на кобре. Убьете ее и в награду получите часы.

Прыжок с разбега направо, хватайте виноград, запрыгните на правую ветку и справа от нее увидите лиану. Хватайте ее, но обратите внимание, что конец этой ветки обламывающийся, так что нужно быть осторожным. Уцепившись за лиану, поднимайтесь

наверх, прикончите обезьяну слева, затем птицу, перескочите на лиану слева, поднимайтесь вверх, убейте еще одну птицу, хватайте алмаз, взбирайтесь по следующей лиане (добудете дополнительную жизнь), а затем прыжок с разбега влево, хватайте еще один алмаз. Осталось всего 4.

Убейте или увернитесь от обезьяны, выполните прыжок с разбега назад направо, затем еще раз прыжок с разбега прямо с ветки. Удерживайте правую кнопку все это время и приземлитесь на короткой ветке с цветком. В момент приземлия опустите правую кнопку, перескочите на платформу справа, на ту, которая повыше, в нее запрыгните на U-образную лиану, спрыгните вправо и уцепитесь за нормальную лиану. Раскачайтесь, перемахните влево, прыгните на ветку слева, перескочите на лиану, поднимайтесь по ней вверх, запрыгните на ветку справа, на ней найдете еще один алмаз. Оттуда прыгайте к U-образным лианам в верхней части экрана и пробирайтесь по ним направо. Справа убейте обезьяну, затем спрыгните направо, хватайте лопату, которую получите в награду, а заодно и алмаз. Затем спрыгните налево к стволу дерева, нажмите кнопку **RIGHT**, чтобы оказаться точно справа от свола, и приземлитесь на ветку с последним алмазом. Теперь уровень завершен.

— Уровень 6.

Маугли затерялся в деревне (Three viilage) по ходу своего путешествия, ну а вам задача другая. Надо отыскать 10 алмазов.

Спускайтесь налево по ветке, увернитесь от летающей белки, зайдите в хижину и тут же окажетесь в дальней правой хижине. Прыгайте вверх, уцепитесь за U-образную лиану, поднимайтесь по ней до конца направо, перескочите на обычную лиану и спрыгните вниз. Все время остерегайтесь летающих белок. Пройдите направо, возьмите дополнительную жизнь, войдите в дерево и автоматически окажетесь на еще одной ветке. Если хотите, запомните игру; пройдите налево, отыщите алмаз, спрыгните с ветки налево и тут же подпрыгните, как только приземлитесь на ветке внизу, поскольку в противном случае напоретесь на ежа. Пройдите направо и отыщите алмаз.

Спускайтесь вниз по обычной лиане, увернитесь от летающей белки, затем отправляйтесь налево, запрыгните на U-образные лианы (здесь вы уже были), карабкайтесь по ним налево и войдите в хижину. Хижина, вообще говоря, своеобразный телепортер, так что немедленно окажетесь на старте этого уровня. Спрыгните с ветки на ветвь справа, затем продолжайте прыгать, поднимаясь вверх по этой ветке, поскольку возможна атака ежика (он очень напоминает Соника). На самом кончике этой ветви, попрыгните вверх, уцепитесь за U-образную лиану, перемахните налево на нормальную лиану, остерегайтесь атаки птицы, вскарабкайтесь по этой лиане вверх, схватите виноград, если нужно поправить здоровье; prsгните направо на ветку, с которой свисает U-образная лиана. Не забывайте про летающую белку, хватайте алмаз и спрыгните с этой ветви направо.

Приземлившись на ветке с обезьяной, прикончите ее, хватайте виноград, который она оставит; затем прыжком с разбега прыгните вправо на очередную ветку, правда довольно странную, зато на ней есть алмаз. Хватайте его, еще одним прыжком с разбега сиганите направо, войдите в хижину и снова вернитесь к старту. Проследуйте по уже известному вам маршруту к той ветви, на которой сидела обезьяна. Мы уже упоминали. Затем свалитесь с этой ветви налево, хватайте часы и алмаз. Осталось отыскать еще 5.

Войдите в дерево и тут же телепортируетесь наверх. Возьмите цветок, прыгните влево и приземлитесь на ветке, на которой уже бывали; с нее спрыгните налево и карабкайтесь вверх по лиане. На этой ветви, кстати, раньше вы нашли виноград. Спрыгните с нее влево на следующую ветку и продолжайте

двигаться налево по этой ветви, а в конце ее спрыгните вниз и приземлитесь прямо на часы. Подпрыгните, уцепитесь за лиану наверху, будьте осторожны, на этой ветви есть обламывающийся участок. Вскарабкайтесь по лиане наверх и снова Соник попытается атаковать вас. Подпрыгните вверх, уцепитесь за лиану справа, вскарабкайтесь по ней наверх. На ветке, с которой свисает лиана, сидит обезьяна. Прикончите ее, получите в награду маску, спрыгните с этой ветки на U-образную лиану, вскарабкайтесь по ней направо, спрыгните вправо. Соник и летающая белка где-то поблизости, будьте осторожны. Продвигайтесь вправо, вскарабкайтесь вверх по лиане, но не горячитесь. На ветке очень опасная ящерица. Дождитесь, когда она отвалит по своим делам, и только тогда можно подняться наверх. С этой ветви спрыгните влево, затем перескочите на ветвь справа, удерживая кнопку **LEFT**, и точно приземлитесь на оченредной ветке, с которой свисают U-образные лианы. Возьмите виноград и алмаз, а затем спрыгните налево и окажетесь на ветке вместе с Соником и летающей белкой. Быстренько поднимайтесь вверх по лиане, спрыгните влево, пройдите по ветке налево, хватайте цветок, войдите в хижину и тут же телепортируетесь в другую хижину.

Прибейте обезьянку справа и сможете получить лопату. Однако, это совсем необязательно, все зависит от вас, а вот алмаз в конце ветви надо взять обязательно. Осталось найти еще 3 штуки. Войдите в хижину и тут же телепортируетесь чуть-чуть ниже. Сверните здесь направо и встретите Соника. Хотя на самом деле при ближайшем рассмотрении это не Соник, а зверек, очень похожий на дикообраза.

Спрыгните с ветки направо, продвигайтесь влево, возьмите в самом конце алмаз, запрыгните обратно на эту ветку, войдите в хижину и тут же перенесетесь вниз налево.

Спукайтесь по лиане под хижиной, нажмите и удерживайте кнопку **DOWN**, чтобы лучше увидеть где находится лиана; раскачайтесь на ней и перемахните вправо, найдете дополнительную жизнь. Войдите в хижину и тут же перенесетесь вверх направо.

Итак, наступает ответственный момент. Прыжком с разбега соскочите с этой ветви, по пути не забудьте захватить алмаз; а когда приземлитесь, найдете еще один. Все алмазы найдены, но не горячитесь. Уровень еще не закончен. Ведь вас еще ожидает босс.

Босс представляет собой гигантскую маску. На самом деле, за этой маской прячутся три обезьяны. Именно они представляют собой босса этого уровня. Эта маска выполняет как бы два приема. Во время первого она движется влево или вправо и не представляет никакой опасности для вас, если, конечно, не встанете совсем рядом. Правда, при этом и вы атаковать маску не можете. При выполнении другого приема маска повернется к вам тылом, и вы сразу же увидите обезьяну за ней. Они начнут в вас швыряться буквально чем попало. Уворачивайтесь и сами контратакуйте до тех пор, пока индикатор жизни этой маски, который увидите в нижней части экрана, не достигнет нуля. Тогда уровень будет закончен. Надо сказать, что легче всего в этом бою держаться как можно левее и смотреть направо, атакуя обезьян. Учтите, что в этой позиции опасность представляет лишь средняя обезьяна. Так что за ней нужно смотреть особо внимательно. Используя этот метод вы довольно быстро сумеете победить босса. В какой-то момент маска разлетится на три куска, и каждой обезьяне достанется как бы своя маска-щит, и она будете прятаться за ним. В какой-то момент развернет этот кусок маски, атакует вас и тут же спрячется обратно. К счастью, они делают это по очереди, а потому довольно легко от этих атак увернуться. Причем как только ори начинают швыряться, немедленно сами атакуйте. Лучше всего занять позицию на нижней ветви и передвигаться влево и вправо, чтобы увернуться от атак обезьян, находя-

щихся выше вас. А самому непрерывно атаковать обезьяну на нижней ветви. Конечно, получите кое-какие повреждения, но на этот счет можете не волноваться. Продолжайте действовать агрессивно, в конце концов, обезьяна будет уничтожена, а вы в награду получите виноград и таким образом сразу же поправите здоровье.

Две другие обезьяны (после того как уничтожите персвую) будут действовать приблизительно так же, но, к сожалению, они могут атаковать одновременно, т.е. вместе, а это уже значительно опаснее. Но поскольку вы уже нашли виноград, то ваше здоровье в полном порядке.

Запрыгните на среднюю ветвь и быстренько атакуйте обезьяну. Старайтесь поменьше двигаться. Конечно, получите кое-какие повреждения, но обезьяну уничтожите быстро. Получите виноград, восстановите здоровье и прыгайте влево, чтобы заняться третьей обезьяной. Она ничем не лучше других, так что и ее ожидает та же самая участь.

— *Уровень 7.*

Зловредные обезьяны похитили Маугли и приволокли его во владение кололя Луи (King Louie's). На этом уровне нужно добыть 15 алмазов.

Продвигайтесь направо, возьмите с пенька алмаз. Это довольно просто, затем пройдите налево к тому месту, где стартовали. Спуститесь вниз по лиане, затем вскарабкайтесь вверх по склону, остерегайтесь пчел, хватайте алмаз, соскользните налево и падайте вниз. Затем проскользните по склону направо, спускайтесь вниз по лианам, раскачайтесь, перемахните налево и приземлитесь на падающую ветвь. Так что буквально в момент приземления нужно немедленно спрыгнуть влево. Возьмите алмаз, прыгните направо на платформу, а затем также направо, но уже с платформы; продвигайтесь направо, возьмите цветок, убейте обезьяну, сидящую на пеньке, если, конечно, хотите. Взберитесь вверх по левому склону, отыщите лиану, хватайтесь за нее, вскарабкайтесь наверх, прыжком с разбегу прыгайте налево на платформу. Почти наверняка промахнетесь, но, к счастью, приземлитесь совсем на другой и еще алмаз найдете впридачу. Спрыгните вниз налево, прямо к пню, далее прыжок с разбега направо, чтобы оказаться на платформе. Возьмите там алмаз, вскарабкайтесь вверх по лиане, которую охраняют пчелы; увернитесь на платформе от скорпиона, вскарабкайтесь вверх по лиане, висящей над платформой слева;, хатайте еще один алмаз, прыжок с разбега направо, приземление на платформе с закрытой дверь, вскарабиєтсь по склону направо, затем прыгайте на следующий склон, хватайте алмаз, перескочите на верхний склон и следуйте по нему направо, не связывайтесь со скорпионом, но и рот не разевайте и прыгните на лиану в конце. Поднимайтесь по наверх, сверните направао, увернитесь в очередной раз от скорпиона. Выполните прыжок с разбега направо с этой платформы, затем сбегите вниз по склону направо, прикончите обезьяну на пеньке, получите часы. Прыгните с пенька вверх так, чтобы добраться до очередной платформы, на ней найдете алмаз, осталось отыскать еще 7 штук.

Спрыгните с платформы налево, а когда приземлитесь, еще раз налево и окажетесь над пратформой с запертой дверью. Прыгайте на платформу справа, свалитесь с нее направо, соскользните вниз по склону, прыгайте вправо и приземлитесь на платформу с открытой дверью. Нажмите кнопку **UP**, войдите в вдерь, возьмите алмаз, свалитесь вниз налево и приземлитесь на платформу, где вас поджидает дикообраз-Соник. Хватайте алмаз на правом краю этой платформы, а затем еще один, на левом краю (осталось всего 4). Кроме того, не забудьте захватить часики на пеньке и цветок. Когда все сделаете, спрыгните с платформы влево и приземлитесь на плаформу с открытой дверью. Войдите в нее, взгляните нааверх и увидите ли-

ану. Подпрыгните и уцепитесь за нее, вскарабкайтесь наверх. Вокруг будут летать птицы, а внизу расхаживать скорпионы. Постарайтесь увернуться от обоих врагов, уцепитесь за лиану наверху, поднимайтесь по ней, и когда окажетесь на платформе, увидите птицу и дополнительную дизнь. Птицу не трогайте, а дополнительную жизнь обязательно возьмите. Вскарабкайтесь по лиане наверх. Здесь также встретите скорпиона и еще обезьянку. Увернитесь от этих врагов, пройдите направо, но не слишком далеко, поскольку иначе пропустите очередной алмаз. Теперь можете прикончить обезьяну и получите лопату. В любом случае пройдите налево мимо обезьянки, далее прыжок с разбега налево, соскольните чуть-чуть вниз по склону, найдите еще один алмаз. Спрыгните вправо и окажетсь на склоне как бы на перепутье: одна дорога идет вверх, другая налево. Проследуйте налево, и она начнет спускаться вниз. Тут же выполните прыжок с разбега налево. Это довольно сложно, ведь нужно перескочить с этого склона на пратформу с большим пнем, на котором лежит алмаз. Кстати, здесь найдете и виноград. Пройдите влево, держитесь пока этой плфтормы, затем проследуйте налево вниз по склону, далее сверните налево, пройдите мимо обламывающейся ветви и найдете последний алмаз. На этом уровень завершен.

— Уровень 8.

Маугли найдет короля Луи в разрушенной деревне. На этом уровне нужно найти только один алмаз.

Уровень достаточно простой, и, казалось бы, разъяснений не требуется, но это заблуждение. Буквально весь уровень состоит из обламывающихся ветвей. Если постоите на такой ветке буквально несколько мгновений, то сразу рухнете вниз, так что прыгайте с ветки на ветку до тех пор, пока не доберетесь наверх. Сказать, конечно, проще, чем сделать. Итак, после многочисленных прыжков, вы заберетесь на платформу наверху, но поскольку вам нужнен алмаз, бегите налево и обнаружите в левой части этой платформы часы, бананы, виноград, цветок. Возьмите его обязательно, таким образом сможете вернуться на это место в случае гибели, что, к сожалению, очень вероятно. Здесь, кстати, найдете и алмаз, соберите все и возвращайтесь обратно направо. Вам предстоит очень интересная схватка. Первым делом король Луи начинает устраивать пыржки как бы через веревочку, но на самом деле это совсем не развлечение. Обычно он выполняет три атаки. Две из них очень похожи. К счастью, вы можете атаковать King Louie в любую минуту, как только захотите. В одной из атак он выкатывает против вас обезьяну. Надо перепрыгнуть через нее, чтобы не получить повреждений, и пока находитесь в возухе, запросто можете атаковать босса, а вот во второй и третьей атаке он обрушивается на землю, и тогда с неба падают две обезьянки, скатываются в шар и атакуют вас. И наконец, последняя атака – вместо обезьяны падает лопата. В общем, придется попрыгать, чтобы увернуться от атакующих обезьян, и как можно быстрее и чаще атаковать King Louie. В общем, это не очень сложный соперник. Когда вы победите его, он посидит немного с грустным видом, слегка напоминая президента Буша, а затем медленно исчезнет и, как обычно, тут же появится гриф.

— Уровень 9.

Наступает ночь, и путешествие Маугли приближается к концу. На этом уровне нужно найти 10 алмазов.

Этот уровень в известной мере напоминает предыдущие. На заднем плане все черным-черно, а передний план преимущественно пурпурного цвета. Непонятно почему, видимо, он очень нраавится дизайнеру.

В начале уровня вы находитесь на платформе с Соником и летучей мышью. Прыгните вправо, хватайте орехи, соскочите с платформны направо, возьмите алмаз и возвращайтесь к месту старта. Вскарабкайтесь

вверх по лиане и обнаружите на ветке пчел и алмаз. Спрыгните влево прямо на U-обрпазные лианы. Вокруг летают летучие мыши, они мало чем отличаются от птиц, так что старайтесь уворачиваться от них или, если есть желание, можете прибить. Спрыгните с лиан направо и проследуйте вниз по склону. Здесь встретите пару ежиков. Перескочите через них и вскарабкайтесь вверх по лиане. Заберитесь дальше на дерево, самая высокая ветвь слева обрушится, если наступите на ее конец. Так что спрыгните с ветки на лиану, вскарабкайтесь по ней наверх и с нее соскочите налево. Пройдите дальше налево, прикончите пурпурную змею, возьмите виноград, поправьте здоровье, запрыгните вверх на U-образные лианы, пробирайтесь по ним налево, спрыгните влево и увидите скорпиона. Связываться с ним не стоит, но если есть желание, можете убить его. Взбирайтесь по дереву, из врагов здесь только летающая белка, и когда окажетесь наверху, пройдите налево, возьмите алмаз, который охраняют пчелы. Сверните направо и учтите, что самыя дальняя правая часть этой ветви обломится у вас под ногами. Спрыгните с этой ветки на вертикальную лиану, раскачайтесь и дальше по лианам перемахните на ветку, спрыгните вниз между двумя ветвями, нажмите кнопку **LEFT** и приземлитесь точно на ветке, на которой найдете алмаз и встретите летучую мышь. Мышку прибейте, алмаз возьмите, прыгните влево и приземлитесь на платформе со скорпионом. Это мы уже проходили. Снова взберитесь на дерево и дальше продвигайтесь по лианам. На этот раз с ветки, вокруг которой кружат пчелы, прыгните на другую ветвь направо, присмотритесь, отыщите обламывающийся участок в середине этой ветви, не наступайте на него. Прибейте обезьяну, если вам нужна лопата.

Пройдите направо по этой ветви, прыгните на другую ветвь справа, возьмите алмаз. Конец этой ветви обламывается. Выполните прыжок с разбега направо, чтобы приземлиться точно на ветку. Левая часть этой ветви обламывается, так что продвигайтесь направо, встретите летающую белку и алмаз. Осталось найти еще 4 штуки.

Спрыгните с ветки направо, конец этой ветки обламывается, прикончите летучую мышь на всякий случай, чтобы не путалась под ногами; перескочите на лиану справа, вскарабкайтесь на ветку со скорпионом, подпрыгните вверх и направо, так чтобы оказаться на короткой ветке с алмазом, свалитесь налево с этой ветви, нажмите кнопку **RIGHT** и приземлитесь на короткой ветке, где найдете дополнительную жизнь. Дальше вам предстоит сделать то же самое, т.е. свалитесь влево, нажмите кнопку **RIGHT** немедленно. Если этого не сделаете, тогда придется изрядный участок пройти заново, ну а если действовать будете четко и точно, то приземлитесь на платформу с алмазом. Возьмите алмаз, спрыгните налево на землю, чтобы приземлиться на часы; поднимитесь налево вверх по склону, а затем спускайтесь по нему вниз. Кстати, встретите двух летающих белок. Свалитесь со склона налево и приземлитесь на платформе с алмазом. Прыгните направо на платформу, найдете маску, затем с этой платформы прыгните на следующую платформу. Продвигайтесь таким образом вправо, пока, наконец, не доберетесь до последней платформы с последним алмазом.

— Уровень 10.

За большой пустынной территорией находится деревня людей man viilage, но вас подстерегает страшный враг, тигр Шер Хан (Shere Khan). На этом уровне нужно отыскать 10 алмазов.

Довольно неприятный уровень, кругом запустение, огни, молнии обрушиваются с неба (кстати, могут нанести вам серьезные повреждения). Все, как обычно, в пурпурном цвете. Стоит вам залезть в огонь буквально на короткое время и можете справлять панихиду.

Прыгайте направо через огонь, постарайтесь, чтобы вас не поразила молния, и когда

доберетесь до бананов, обнаружите расселину. Взгляните вверх, увидите висящую лиану, подпрыгните, поднимайтесь наверх. Здесь встретите скорпиона. Крайне неприятное создание. Прыгните налево на другую ветку. Дерево, к сожалению, все в огне. Прыгните через пламя и дальше налево через обламывающиеся ветки. Хватайте алмаз, вскарабкайтесь вверх по лиане, увернитесь от пчел, пробирайтесь направо, прыгайте через огонь и обламывающиеся ветви, добудьте маску. Затем прыгайте к лиане, увернувшись от летучей мыши; сверните направо, перескочите через огонь и обламывающиеся ветви, запрыгните на ветку направо, а с нее на ветку наверху. Пройдите налево, перепрыгните через огонь, убейте летучую мышь, запрыгните на ветку налево, убейте еще одну летучую мышь и прыгайте через огонь. Остерегайтесь обламывающихся веток, возьмите дополнительную жизнь, а затем встаньте на обламывающуюся ветвь, но удерживайте кнопку **LEFT** и приземлитесь точно на ветку с алмазом. Осталось найти еще 8 штук. Прыгните с ветки, приземлитесь в зоне, где уже были. Пройдите направо, взберитесь вверх по лиане, продвигайтесь направо и вверх по ветке, затем сверните направо, перескочите через огонь и обламывающиеся ветки, запрыгните на ветку наверху, увернитесь от скорпиона, перепрыгните через огонь, возьмите алмаз, прыгните налево через огонь, соскочите с ветки, но постарайтесь не приземлиться прямо в пламя. Тут же пройдите в левый конец ветки, соскочите вниз, нажмите кнопку **RIGHT** и приземлитесь на ветке с алмазом, свалитесь с нее налево к основанию дерева, прыгните влево через огонь, удерживайте кнопку **RIGHT**, чтобы приземлиться справа от края утеса; продвигайтесь направо, спрыгните на нижний утес, пройдите к правому его краю, возьмите алмаз, запрыгните направо наверх и в нижней части склона увидите место, куда попадает молния. Не суйтесь туда, пройдите мимо, перескочите через огненную яму. Над головой висит лиана, подпрыгните, вскарабкайтесь наверх, возьмите алмаз, осталось найти еще 4. Спускайтесь по этой лиане вниз, пройдите направо, перескочите через огненную яму и продвигайтесь в этом направлении, пока не увидите цветок. Возьмите его, свалитесь вправо, но при этом удерживайте кнопку **LEFT**, чтобы приземлитьбся левее края утеса. Здесь вы увидите между кострами алмаз. Рассчитайте время так, чтобы схватить алмаз и при этом вас не поразила молния, и тут же отпрыгните назад налево. Осталось 3 алмаза. Перескочите на нижнюю часть слева, затем подпрыгните наверх, возьмите цветок, а выше и левее цветка увидите лиану, которую охраняет летычая мышь. Вскарабкайтесь по лиане вверх, прыгните налево через огни, возьмите виноград, подпрыгните вверх на ветку слева, перескочите через огонь, возьмите часы, вскарабкайтесь на лиану над головой. Остерегайтесь пчел, хватайте алмаз, запрыгните на ветку справа, возьмите виноград, перескочите на U-образные лианы справа от ветви и пробирайтесь по ним направо. Соскочите на обычную вертикальную лиану, вскарабкайтесь наверх, сверните налево, пройдите по этой ветке, прибейте змею, а затем вскарабкайтесь по лиане, свешивающейся как раз над тем местом, где была змея. Пройдите направо по ветке, остерегайтесь обламывающихся ветвей и огня, и когда подойдете к самому концу, то увидите, как Соник свалится с неба и покатится направо. Точно рассчитайте время, прыгните направо с этой ветви, чтобы вас не атаковал Соник.

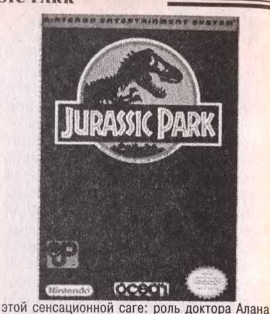
Кстати, на следующей ветке встретите уже двух Соников и огонь. Снова действуйте четко и решительно. Выполните прыжок с разбега с самой дальней правой точки, соскочите с этой ветви и приземлитесь на ветвь с огнем, виноградом и алмазом. Прыгните налево через огонь, но при этом нажмите кнопку **RIGHT**, чтобы приземлиться в пра-

вой части очередной ветки и не попасть в огонь. Возьмите часы, спрыгните налево через огонь, продвигайтесь в этом направлении, перескочите еще через один огонь, возьмите камень. Наконец-то, вы собрали все алмазы. Спрыгните вниз к основанию дерева, присмотритесь, запрыгните на платформу справа и повторите этот маневр три раза. Шер Хан видимо нажрался и крепко спит, а его нужно разбудить. Нельзя же пропустить схватку с таким боссом.

Шер Хан очень могучий соперник, но ничего другого нельзя было ожидать от финального босса. Он непрерывно будет швыряться пламенем по ходу всего боя, но вы можете атаковать его буквально в любую секунду. Шер Хан обладает крайне неприятной особенностью. Он может как бы уничтожать платформы, точнее, они просто исчезают, а затем появляются. Вам надо тщательно изучить эту картину. Безусловно по ходу этой схватки несколько раз погибнете, но к сожалению, пока вы не изучите когда появляются и исчезают платформы, шансов у вас на победу нет. Ну, а когда поймете, какие платформы когда исчезают и когда появляются, то сможете прыгать с одной на другую и всегда останетесь живы, а во время прыжков атакуйте бананами Шер Хана, и когда уже почти добьете его, с неба свалится виноград. Вы конечно, можете прикончить босса и просмотреть очень симпатичную концовку, хотя она вряд ли сама по себе может компенсировать ваши усилия, затраченные на игру. Но во всяком случае, концовка хоть соответствует содержанию одноименного фильма.

JURASSIC PARK

Благодаря развитию биотехнологий, удалось воссоздать самых гигантских животных, когда бы то ни было населяющих земной шар. И эти чудовищные монстры вместе с людьми оказались на крошечном острове центральной Америки, который был создан, как, так называемый, Парк Юрского Периода. Вам предстоит сыграть центральную роль в



этой сенсационной саге: роль доктора Алана Гранта. Парк юрского периода управляется сложнейшим компьютерным комплексом. Система безопасности настолько прочна и гарантирует вроде бы от любых неожиданностей. Тем не менее, остров, конечно, закрыт для посещиня широкими, "народными массами". Однако, время от времени здесь появляются привелегированные особы. Однако, полной гарантии не может обеспечить ни одна страховая компания, и в результате сбоя компьютерной системы сотни кошмарных доисторических монстров вырвались на свободу. Кровожадные рапторы, спиттеры, тиранозавры способны порвать самую надежную защиту, но самое главное состоит в том, что двое ребят Тим и Лекс отправились погулять и видимо заблудились в диких джунглях острова. Чтобы отыскать и освободить их, точнее, спасти от грозящей им смертельной опасности, вам придется сразиться с самыми могучими и смертельно опасными животными, которые только существовали в мире за всю историю Земли. Итак, монстры юрского периода уже пождидают вас.

Сюжет не играет главной роли. Куда важнее заполучить отличное оружие и уничтожать динозавров, где бы они ни появились, и таким образом вы автоматически решите все

остальные задачи. Спасете детей, а заодно, уничтожая или собирая яйца динозавров, сможете предотвратить их распространение по всему земному шару. Таким образом человечество сможет избежать возвращения юрского периода, в котором у него нет никаких шансов противостоять чудовищным полчищам динозавров.

*** Важная хитрость.**

Существует очень важный трик, который помогает вам обезопасить себя по ходу игры, тем более, что функции сохранения игры в игре нет.

Когда динозавр открывает свою пасть и появляются Options, нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT, UP, DOWN, RIGHT, Select**, затем повторите эту комбинацию еще раз, и трик будет активирован. Чтобы использовать его, начните игру, затем сделайте паузу, нажмите кнопку **Select** и перескочите на следующий уровень.

*** Выбор уровня.**

На титульном экране пока слышаться раскаты взрыва многократно нажмите **DOWN, RIGHT, LEFT.** Начните игру и поставьте ее на паузу. Нажмите **Select**, чтобы перепрыгнуть на следующий уровень.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

По ходу прохождения мы подскажем вам, как успешно завершить игру. Однако, требуются некоторые дополнительные замечания.

— Дополнительные жизни (Extra Lives).

Найдете их в ящиках с вопросительным знаком. Кроме того, если заработаете 100 очков, то также получите дополнительную жизнь.

— Яйца динозавров (Dinosaur Eggs).

Для того, чтобы отыскать карты доступа (Assess Cards), с их помощью войти в здание и задействовать компьютеры, необходимо собирать или уничтожать все яйца динозавров в определенной территории. За редким исключением, мы советуем вам собирать яйца, а не уничтожать. Во-первых, когда уничтожаете яйца, то тратите боеприпасы, а вот когда их собираете, получаете 20 очков премии. Если соберете 50 яиц, то получите дополнительную жизнь, так что есть двойная выгода.

— Ящики с вопросительными знаками (? boxes)

Время от времени будете находить по ходу игры. Они розового цвета, на них нарисован вопросительный знак. Они обладают различными эффектами. В качестве положительных эффектов: усиление здоровья (Health Boost), дополнительная жизнь (Extra Life) и непобедимость (Invincibility). А вот в качестве отрицательных выступают потеря здоровья (Health Loss) или потеря жизни (Life Down). Содержимое ящиков меняется не случайно, а потому по ходу прохождения мы всегда подскажем вам какой ящик стоит открыть, какой нет.

— Уровень 1.

Предупреждение: Электричество в ограде отключено. Динозавры практически захватили парк юрского периода, а вам надо отыскать Тима и спасти его от полчищ гигантских трицерапторов.

Подсказка. Используйте детектор движения (Motion Detectors), чтобы получить дополнительную своевременную информацию о местонахождении монстров.

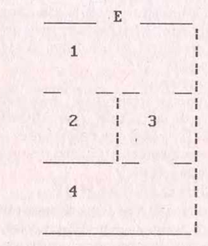
Уровень 1.1. Gates.

Вы стартуете прямо перед воротами, ведущими в парк юрского перода. Медлить нельзя, поскольку буквально через мгновение вас атакует несколько мелких динозавров (Compys). Бегите направо, хватайте основные боеприпасы (Basic Ammo) и разнесите вдребеги этих чудищ. Наверху обнаружите пару яиц, а кроме того, еще одно справа. Обязательно уничтожайте всех компи (Compys), которых увидите, а затем возвращайтесь к воротам после того, как соберете яйца. Спуститесь вниз в небольшой лесок, возьмите карту доступа и бегите из этой зоны. Возвращайтесь к воротам, уничтожьте

компи, которые начнут преследовать вас; пройдите направо, затем спускайтесь вниз, пока не найдете детектор движения. Он напоминает металлический стержень, торчащий из земли. Если подойдете к нему, то используйте найденную карту доступа, и детектор движения ваш. Пока что дополнительную информацию из компьютерной системы получить нелизя, и, судя по всему, необходимо попасть внутрь здания. Спуститесь немного вниз, по пути уничтожьте немного компи и продвигайтесь дальше, пока не увидите здание. Поднимитесь чуть выше, сверните налево, отыщите яйцо и, что более важно, бронебойные патроны (Armour Piercing Ammo). Они вам очень понадобятся, поскольку буквально через несколько мгновений появится кровожадный раптор. Когда вы находите боеприпасы, то автоматически "переключаетесь" на их использование. Так что немедленно выпустите в этого раптора одну из десяти бронебойных пуль. Один выстрел – один труп. Если повезет, то пуля пронзит монстра насквозь и заодно прикончит одного или парочку компи. Чтобы сберечь эти драгоценные патроны, немеленно переключитесь снова на основные патроны Basic Shot и прикончите остальных компи. Пройдите к нижней части здания, где находится дверь. По пути возьмите основные патроны. Дверь вы открыть не можете, так что поднимитесь по лестнице, вскарабкайтесь на крышу здания, прикончите компи, соберите яйца, а затем снова спускайтесь вниз. Пройдите направо, подойдите к небольшому дереву, возьмите под ним яйцо, и тут же появится спиттер. Увернитесь от его ядовитой слюны, которой он обожает плеваться. Выстрелите четыре раза обычными патронами и отправляйтесь направо, пока не доберетесь до следующего здания. Поднимитесь к левой стороне этого здания, по пути отыщите яйца и основные боеприпасы, уничтожьте всех компи, а когда окажетесь над зданием, сверните направо, пристрелите еще одного спиттера и позади него не забудьте отыскать яйцо. Теперь можно возвращаться к нижней части второго здания, подняться по лестнице, перебить нескольких компи, взять яйцо. Если получите повреждения, то возьмите ящик с вопросительным знаком, в нем находится Health Boost. Заберитесь на крышу, найдите последнее яйцо на этом уровне, и как только возьмете его, появится карта доступа Assess Card. Возьмите ее и возвращайтесь к первому зданию, удирайте от компи и спиттера, используйте новенькую карту доступа и войдете в ранее недоступную дверь.

Уровень 1.2. Small Building.

Простенькая схема поможет вам лучше ориентироваться на этом уровне. Буквой Е обозначается вход.



Прикончите компи в комнате N1, но ящик с вопросительным знаком не трогайте, иначе потеряете здоровье (Health Loss). Войдите в комнату N2, пристрелите компи, возьмите яйцо, возвращайтесь в первую комнату, возьмите в правой части этого помещения еще одно яйцо, перейдите в комнату 3, но в комнату 4 не входите, там затаился раптор. Встаньте возле двери и расстреляйте раптора, как только он появится, тем более, что повреждения он нанести вам не может, поскольку такой здоровенный, что в дверь не пролезает. Этот трюк используйте по ходу игры, подобная ситуация будет встречаться

довольно часто. Прикончив раптора, спокойно войдите в 4-ю комнату, возьмите последнее яйцо и карту доступа. Здесь находится компьютер, но вы еще не можете получить доступ к Gate Control. Поскольку здесь делать больше нечего, возвращайтесь в первую комнату и покиньте здание.

Уровень 1.3. Gates.

Как только выйдете из здвния, сверните направо, удирайте от самых разнообразных врагов, а вот спиттера пристрелите. Затем продвигайтесь направо, пока не доберетесь до второго здания. Воспользуйтесь найденной картой доступа и войдите в дом.

Уровень 1.4. Large Building.

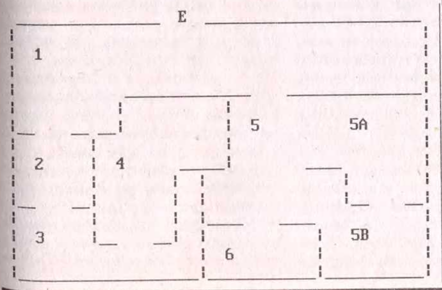
Итак, вы в комнате N1. Переключитесь на бронебойные патроны, пройдите влево, приготовьтесь уничтожить атакующего раптора, немедленно переключитесь на основные патроны, перебейте всех компи в ближайщей окрестности, возьмите яйцо, а заодно и ящик с вопроситесьным знаком, он даст вам непобедимость. Спускайтесь во вторую комнату, возьмите оба ящика с вопросительным знаком. В одном из них Health Boost, а во втором Health Loss, т.е. потеря здоровья, но на самом деле это не страшно, ведь вы же сейчас непобедимы, а потому он не окажет никакого действия. Перейдите в третью комнату, осмотрите комнату, найдите три яйца и перейдите в четвертую комнату. Здесь также убейте компи, найдите два яйца и возвращайтесь в комнату 3. Нужно прикончить еще нескольких монстров, а затем перейдите в комнату 2. К сожалению, действие непобедимости здесь закончится, так что используйте известный трюк: затаившись у двери, чтобы прикончить раптора, войдите в комнату 1, сверните направо и отправляйтесь к комнате N5, по пути уничтожая компи. Оттуда перейдите в комнату 5А, убейте еще нескольких компи, возьмите яйцо, возвращайтесь в 5-ю комнату, спуститесь вниз. Первый ящик не берите, а вот второй ящик чуть ниже возьмите обязательно, в нем Health Boost. Пройдите направо в комнату 5В, возьмите пару яиц и карту доступа, уничтожьте всех встреченных по пути компи, перейдите в комнату N6; снова затаившись у двери, прикончите раптора, войдите в эту комнату. Теперь можно воспользоваться компьютером. Вы получили доступ к Gate Control, откройте ворота, выйдите из здания и удирайте от преследующих компи.

Уровень 1.5. Gates.

Выйдите из здания, возвращайтесь обратно к воротам, т.е. к самому началу уровня, они теперь открыты, и вы можете выйти через них.

Уровень 1.6. Triceratops Stampede.

Как только уровень начнется, быстренько подбегите к Тиму. Это симпатичный мальчик лет восьми, стоящий в центре экрана. Дотроньтесь до него, и он последует за вами. Как только экран начнет трястись, ожидайте атаки. Хотя успешность уровня целиком зависит от вашего мастерства, несколько советов вам не повредят.



Держитесь все время нижней части экрана, тогда у вас будет больше времени, чтобы среагировать на атаку.

Когда бежите через экран, лучше всего двигаться вниз по диагонали, так легче будет ускользнуть от монстров.

— Уровень 2.

Примите наши поздравления, Тим спасен. Оказывается, его сестра прячется в загоне для тиранозавров. Чего только эти дети не придумают? Так что нужно отыскать его сестричку Лекс и спасти от ужасного чудища.

Уровень 2.1. Plains.

В самом начале уровня возьмите основные патроны (Basic Ammo) слева, а затем быстренько бегите обратно налево, чтобы увернуться от атаки спиттера. Возьмите ящик (в нем Helth Boost), отыщите поблизости три яйца, бегите вниз из этой зоны, перебейте преследующих вас компи, задействуйте компьютер и узнаете, что вам предстоит пробраться через загон спиттеров, иначе девочку не спасти. Ни в коем случае не берите ящик в этой зоне. В нем Health Loss. Спускайтесь дальше вниз, по пути уничтожьте компи, а может быть и спиттера; идите направо, пока не найдете средние боеприпасы (Medium Ammo), их нужно взять обязательно. Затем поднимитесь наверх, отыщите пару яиц. Остальные боеприпасы не трогайте, в противном случае вас тут же атакует пара спиттеров. Возвращайтесь в зону, где нашли средние боеприпасы (Medium Ammo), и продвигайтесь дальше вниз, пока не встретите спиттера. Уничтожьте его как можно быстрее, а заодно и нескольких компи в ближайшей окрестности. За трупом спиттера найдете пару яиц и карту доступа. Возьмите их и бегите налево, пока не попадете в загон Raptor Pen. Постарайтесь удрать от преследующих компи. Не тратьте времени на их уничтожение.

Уровень 2.2. Raptor lime...

Схема заметно упростит ваши бействия.

1

3

2

4

Проследуйте через загон, собирайте яйца и боеприпасы, расстреливайте рапторов. Единственный ящик, который следует взять, находится в левой стороне комнаты 2, в нем Health Boost, а затем выйдите через дверь в комнате 3.

Уровень 2.3. River.

В начале уровня прыгайте на плот и продемонстрируйте свое умение грести против течения, используя кнопку А. Увернитесь от спиттера, бревен, а также брохиозавра. Соберите яйца, если хотите увеличить свой очковый баланс, но это совсем необязательно.

Уровень 2.4. River 2.

На самом деле, здесь все то же самое, что и на предыдущем уровне, только несколько больше бревен, а потому сложнее. Для того, чтобы завершить этот уровень, причальте к причалу, и дело сделано.

Уровень 2.5. T-Rex Attack!

Как и на предущих уровнях, практически все зависит от вашего мастерства. Стратегию даже бессмысленно разрабатывать, а вот некоторые советы будут полезны.

В начале уровня перебегите в верхнюю часть экрана, в противном случае Лекс будет съедена кошмарным динозавром.

Затем отыщите боеприпасы или, если хотите, можете немедленно атаковать тиранозавра, используя самые мощные патроны.

По ходу сражения старайтесь уворачиваться от тиранозавра и стреляйте в тот момент, когда он опускает голову. Желаем удачи.

— Уровень 3.

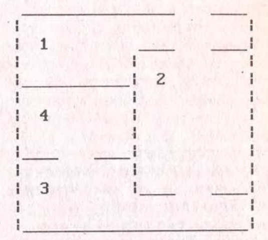
Итак, вы спасли девочку от прожорливого чудища. Теперь нужно восстановить электроснабжение на острове, для чего необходимо запустить главный генератор.

На этом уровне первым делом нужно включить все рубильники в Utility Shed, а затем запустить консоли главного компьютера в определенном порядке.

Уровень 3.1. Forest.

Пройдите налево, возьмите ящик (в нем Health Boost), карту доступа и средние патроны Medium Ammo, а вот ящик справа не трогайте, потеряете здоровье. Спускайтесь вниз, увернитесь от диметрадона, перебейте рапторов, а затем бегите налево в лес, там найдете яйцо. В этой зоне очень много рапторов. Так что используйте бронебойные патроны и справитесь с ними без особых проблем. Спуститесь дальше вниз, отыщите бронебойные патроны и еще одно яйцо, прибейте атакующих динозавров, пройдите направо, отыщите два яйца, а затем встретите спиттера, которого необходимо уничтожить. Позади него еще одно яйцо, пройдите наверх и попадете к началу этого уровня. Пройдите направо, уничтожая динозавров и собирая яйца, пока не окажетесь у ограды. Здесь сверните вверх, прикончите спиттера, поверните налево, войдите в лес и продвигайтесь в этом направлении, пока не найдете три яйца. Остерегайтесь атаки компи. Собрав яйца, возвращайтесь к ограде, но на этот раз спускайтесь вниз, пока не обнаружите яйцо в мелком подлеске. Продолжайте спускаться вниз ко дну озера, отыщите еще пару яиц, сверните налево, зайдите в лес, уничтожайте динозавров, отыщите 4 яйца, а также специальные боеприпасы Three Ball Bola Ammo. Возвращайтесь к озеру, перейдите на его правую сторону и подойдите к Visitor's Centre. Перебейте компи и спиттеров в этой зоне, поднимитесь по леснице, возьмите два яйца и карту доступа. Теперь с этой картой бегите к самому началу уровня, не обращайте внимания на динозавров, если, конечно, они не представляют непосредственной угрозы. Используйте карту доступа и войдите в здание прямо перед собой.

Уровень 3.2. Utility Shed.



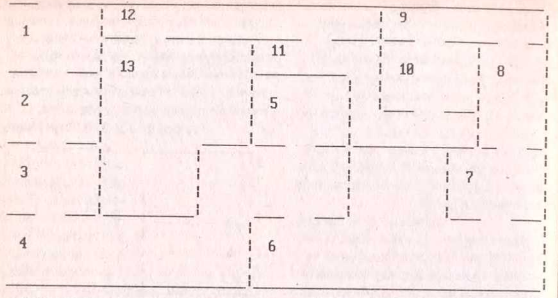
Не обращайте внимания на спиттера в первой комнате, сразу же бегите во вторую комнату и, если увидите раптора в третьей комнате, встаньте возле двери и пристрелите его. Он не сможет пролезть в дверь, а в комнате 3 прикоснитесь к рубильникам, чтобы восстановить энергоснабжение; перейдите в 4-ю комнату, возьмите ящик слева, там Health Boost, а другие ящики не трогайте. Прикоснитесь к рубильникам в 4-й комнате, затем возвращайтесь в первую. Можете тут же выскочить из нее, а если хотите, прикончите спиттера, осмотрите стену позади него и найдете дополнительную жизнь. Ради этого стоило задержаться.

Уровень 3.3. Forest.

Помните центр для посетителей (Visitor's Centre)? Така что бегите туда, останавливайтесь только для того, чтобы уничтожить динозавров, да и то в случае абсолютной необходимости.

Уровень 3.4. Visitor's Centre.

Примечание. Схема не очень



точная, поскольку зона очень большая, и ее схематично изобразить сложно, но тем не менее, она вам поможет.

Здание действительно огромное, тем более, что вам придется все время перемещаться назад и вперед для того, чтобы закончить уровень; заходить в одни и те же комнаты, а потому мы приведем просто последовательно комнаты и что в них находится, тогда вам легче будет построить план своих действий.

Комната 1. Здесь только спиттер.

Комната 2. Парочка компи и компьютер.

Комната 3. 4 компи, которых нужно уничтожить хотя бы для того, чтобы получить удовольствие.

Комната 4. Раптор, пара компи, пара ящиков. Справа Health Boost, его нужно взять, а слева Health Down, его лучше не трогать.

Комната 5. Два компи, компьютер и ящик, в нем Health Boost, возьмите обязательно.

Комната 6. Раптор, 4 компи, боеприпасы: Three Ball Bola Ammo и компьютер.

Комната 7. Спиттер, ящик, который не нужно трогать (Health Down), и компьютер.

Комната 8. Только раптор.

Комната 9. Просто ничего.

Комната 10. 4 компи, основные патроны, ящик с Health Boost и компьютер.

Комната 11. Парочка компи и компьютер.

Комната 12. Раптор, компи и ящик с Health Boost. Он вам понадобится.

Комната 13. Спиттеры, компи, компьютер и основные патроны.

Вы должны активировать компьютеры в следующей постедовательности: комната 4, комната 6, комната 13, комната 7, комната 10, комната 5, комната 2, комната 11. И когда сделаете это, точно соблюдая порядок, уровень будет закончен.

— Уровень 4.

Итак, энергоснабжение в парке восстановлено.

Возникла страшная опасность: рапторы начали размножаться. Вы должны отыскать их гнезда и уничтожить.

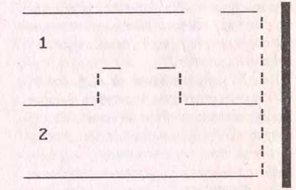
Уровень 4.1. Volcano.

На старте хватайте средние боеприпасы и яйцо, затем пройдите немного вверх, спрячьтесь за коричневой скалой и впереди увидите два гейзера, из которых время от времени вылетают большие камни. За скалой вы в безопасности, так что присмотритесь, чтобы запомнить последовательность действий гейзера, и когда выберете без-

опасный момент, выскочите из-за скалы, бегите вверх налево к пещерному комплексу. Не обращайте внимания на ящик, иначе потеряете здоровье. В пещеру не входите, однако это место нужно запомнить. Поднимитесь вверх по лестнице, обследуйте зону, прикончите парочку компи, возьмите два яйца, поднимитесь по следующему лестничному пролету, убейте еще двух компи, найдите еще два яйца, запомните эту пещеру, не входите в нее, поднимитесь по очередному лестничному пролету. Яйца возьмите, а ящик не трогайте, иначе жизнь потеряете. Спускайтесь в самый низ пещерного комплекса, пройдите вверх направо, увернитесь от камней, которые вылетают из гейзеров, и продолжайте двигаться вверх к левой стороне ограды. Здесь увидите узенькую дорожку наверху, в конце которой находится гейзер. Обычно невозможно пройти по этой дорожке и не получить повреждений, но если внимательно присмотритесь, то увидите слева маленькое безопасное местечко где-то в середине дорожки. Дождитесь, когда гейзер сработает, затем бегите к этому безопасному месту, а когда начнется очередное извержение гейзера, отсидитесь в этом безопасном месте, а затем бегите в верхнюю часть дороги. Продвигайтесь вверх направо, возьмите яйцо возле ограды, затем пройдите наверх, сверните налево, пристрелите парочку компи, за ними найдете еще одно яйцо. Вернитесь к самому началу уровня и используйте уже известное вам безопасное место, чтобы пробраться мимо гейзера. На этот раз сверните направо. Пристрелите раптора и многосиленных компи, которые встретятся вам по пути к следующему пещерному комплексу. Поднимитесь по лестнице к правой стороне пещеры, пристрелите компи, отыщите три яйца и основные патроны, а затем спускайтесь обратно вниз. Не выходите из пещерного комплекса. Сверните налево, подойдите к еще одному лестничному пролету, по пути отыскав еще одно яйцо. Поднимитесь по лестнице, возьмите еще пару яиц и бронебойные патроны. Вернитесь в самое начало этого пещерного комплекса, пройдите вверх к правой стороне ограды, найдете над этой оградой очередное яйцо. Продолжайте подниматься вверх мимо четырех высохших деревьев, пристрелите раптора, возьмите пару яиц, спуститесь немного вниз, прикончите спиттера и пройдите направо, пока не увидите здание. Поднимитесь по лестнице, возьмите яйцо, спуститесь по следующему лестничному пролету. Пристрелите компи, возьмите еще пару яиц, карту доступа и ящик. В нем найдете Health Boost. Спускайтесь по лестнице и войдите в здание.

Уровень 4.2. Control Room.

Это очень простой уровень и, вообще говоря, схема не требуется, но она такая простенькая.



Прикончите спиттера в первой комнате, возьмите позади него бомбу, перейдите во вторую комнату, пристрелите парочку компи и возьмите две бомбы в противоположных концах комнаты. Вернитесь в комнату 1 и покиньте контрольную комнату (Control Room).

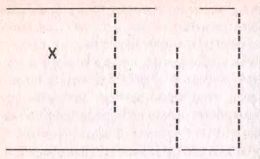
Уровень 4.3. Volcano.

Возвращайтесь во второй пещерный комплекс, войдите в пещеру. Останавливайтесь только для того, чтобы уничтожить особенно опасных динозавров, таких, как раптор.

Уровень 4.4. Caves.

Схема совсем простая.

Прикончите всех компи как можно быстрее, прежде чем они смогут приблизиться и



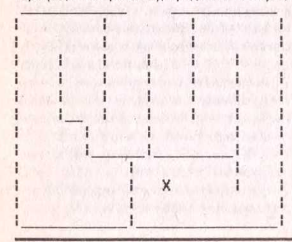
нанести вам повреждения. Хватайте средние боеприпасы, отыщите 4 яйца, убедитесь, что здесь больше делать нечего, подойдите к точке, обозначенной буквой X, и заложите бомбу. Теперь у вас есть 10 секунд для того, чтобы удрать отсюда и не пострадать от взрыва. Задача довольно простая.

Уровень 4.5. Volcano.

Логично было бы отправиться в соседнюю пещеру, поскольку она ближе, но мы рекомендуем вам вначале посетить верхнюю пещеру первого комплекса. Реально это облегчит вашу задачу, така что отправляйтесь туда.

Уровень 4.6. Caves 2.

Как только войдете, прибейте четырех компи, сверните налево, возьмите яйцо и продвигайтесь дальше налево. Затем спускайтесь вниз, убейте раптора, отыщите еще три яйца и бронебойные патроны, вернитесь ко входу в пещеру, сверните направо, найдите яйцо, пройдите направо, спуститесь вниз, пристрелите еще одного раптора (ящик не трогайте), продолжайте спуск,

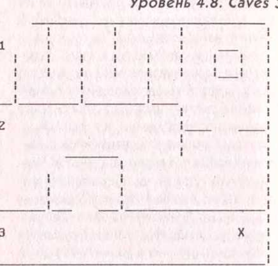


прикончите еще парочку компи и рапотра, возьмите боеприпасы Three-ball Bola Ammo и заложите бомбу в точке, обозначенной буквой X. Теперь у вас уже есть 20 секунд, чтобы удрать до момента взрыва. Так что не обращайте внимания на врагов, не связывайтесь с ними, не тратьте времени за исключением тех случаев, когда они представляют угрозу.

Уровень 4.7. Volcano.

Спускайтесь вниз из верхней зоны пещерного комплекса и войдите в пещеру в самом низу.

Уровень 4.8. Caves 3.



Возьмите яйцо у самого входа, пристрелите компи, пройдите направо, убейте еще нескольких мелких динозавров, найдите два яйца и приготовьтесь, вас сразу атакуют два раптора. Убейте их бронебойными патронами, соберите три яйца, не забудьте захватить основные патроны Basic Ammo, пройдите в комнату 2, пристрелите раптора и несколько компи, возьмите яйцо, сверните налево, убейте еще одного раптора, возьмите пару яиц, но ящик не трогайте. Когда подойдете к комнате 3, не входите в нее. Из-за двери пристрелите раптора, как это уже делали не раз, затем войдите, уничтожьте нескольких компи, сверните налево, возьмите бронебойные патроны и ящик (в нем Health Boost), сверните напра-

во, отыщите три яйца, переключитесь на бронебойные патроны или Three-ball Bola Ammo, заложите бомбу в точке X и драпайте что есть мочи. На этот раз у вас 30 секунд до взрыва, так что бегите, с динозаврами не связывайтесь, если только они не встанут у вас на пути. В этом случае пристрелите их своими мощными боеприпасами. Возможно потеряете изрядное количество здоровья, но, тем не менее, удрать должны.

Уровень 4.9. Volcano.

Когда бомба взорвется, уровень закончен.

— Уровень 5.

Главное гнездо рапторов уничтожено.

Однако, радиостанция в контрольной комнате была уничтожена рапторами, и ваш елинственный шанс добраться до доков и использовать радиостанцию, находящуюся на борту корабля.

Уровень 5.1. Docks.

Пройдите налево, возьмите яйцо, перейдите через мост. Постарайтесь бежать как можно быстрее, чтобы увернуться от Ickts (Айкис). Они не могут причинить вам вреда, если будете быстро бежать. Перескочите через электрические решетки, иначе погибнете, как на электрическом стуле; возьмите основные боеприпасы по пути через мост, а когда окажетесь на другой стороне, захватите яйцо, сверните налево, убейте одного раптора, парочку спиттеров и двух компи, возьмите яйцо чуть выше (достать его довольно трудно). Затем спуститесь вниз, возьмите еще пару яиц, убейте компи, возьмите ящик возле дерева, в нем energy boost, а вот ящик возле моста не трогайте. Перейдите через мост справа, пристрелите трех компи и возьмите яйца и основные патроны, поднимайтесь вверх направо к следующему мосту, перейдите через него, перебейте компи и пару рапторов на мосту, а когда спуститесь с моста, возьмите яйцо, пристрелите еще одного компи и спускайтесь к следующему мосту. Перейдя через него, убейте компи, перейдите еще через один мост слева и, когда окажетесь на другой стороне, разберитесь в двумя компи и парочкой спиттеров. Дело не очень простое, действовать нужно быстро и решительно. Возьмите два яйца, карту доступа, ящик не трогайте, сверните налево, перейдите через очередной мост, прикончите по пути парочку компи, и этот уровень будет завершен.

Уровень 5.2. Triceratops Stampede 2.

Так же, как и в прошлый раз, справитесь без труда, но на этот раз вам не надо защищать Тима, хотя стадо трицерапторов мчится куда быстрее. Используйте ту же самую тактику и обязательно одержите победу.

Уровень 5.3. Frigate.

Продвигайтесь налево, возьмите яйцо, затем поднимайтесь наверх, пристрелите раптора, возьмите еще одно яйцо, сверните направо, прикончите пару компи и раптора и продвигайтесь дальше, пока не обнаружите яйцо и ящик Health Boost. Вернитесь к началу этого уровня, но на этот раз сверните направо. Возьмите яйцо, убейте парочку компи, затем отыщите еще одно яйцо, поднимитесь вверх по ближайшему лестничному пролету, пристрелите раптора и парочку компи, сверните налево, отыщите пару яиц, вернитесь обратно к лестнице, поднимитесь наверх, сверните налево, отыщите еще пару яиц и снова вернитесь к начальной точке уровня. Вскарабкайтесь по лестнице слева, пристрелите всех компи, которых только увидите. Если как следует обыщите эту зону, то найдете яйцо, средние боеприпасы, а также ящик, в котором усилитель здоровья, не говоря уже о специальных боеприпасах Three Ball Bola Ammo. Поднимитесь по следующему лестничному пролету, сверните налево, возьмите пару яиц, попутно прикончив нескольких компи; снова поднимайтесь наверх, отыщите еще два яйца и карту доступа. Вернитесь к началу уровня, сверните направо, попытайтесь войти в двери и, в конце концов, обнаружите ту дверь, которая ведет в машинный зал (Engine Room).

Уровень 5.4. Engine Room.

Убейте или перепрыгните через первого компи, спускайтесь вниз. Здесь как бы "плавает" электричество. Перескочить через него нельзя и уничтожить тоже. Присмотритесь к его движению и тогда сможете спокойно пробраться дальше. Правда, при этом придется положиться на ваше умение и удачу. Так или иначе, спускайтесь вниз, прыгая через решетки и собирая яйца. Когда найдете средние боеприпасы, сверните направо, отыщите еще несколько яиц, затем спускайтесь вниз, по пути возьмите ящик и в нем Health Boost, а затем поднимайтесь наверх. Отыщите яйцо, вернитесь чуть назад по своим следам, сверните направо, найдите еще одно яйцо, поднимитесь наверх, найдете еще пару яиц, а затем спускайтесь вниз, прикончите двух компи, отыщите еще два яйца и карту доступа.

Уровень 5.5. Frigate.

Пройдите налево, взберитесь по лестнице и войдите в дверь справа.

Уровень 5.6. Engine Room 2.

Убейте ближайшего компи, пройдите направо, возьмите яйцо, спуститесь вниз по коридорам, убивая по пути компи. Не забудьте собрать 3 яичка, продолжайте двигаться вниз, отыщите еще одно яйцо, сверните налево, затем поднимайтесь наверх, быстренько перебегите вправо, хватайте яйцо и увернитесь от электричества. Затем возвращайтесь обратно вниз, сверните налево, доберетесь до еще одного яйца, возьмите его, прикончите компи, сверните налево, а затем поднимайтесь наверх, отыщите два яйца и двигайтесь дальше, а когда окажетесь наверху, то возьмите еще одно яйцо, карту доступа, сверните направо и покиньте эту зону.

Уровень 5.7. Frigate.

Спуститесь по лестнице, сверните направо, войдите в первую же дверь и таким образом закончите уровень, а затем посмотрите видеосцену. Отлично сработано. Ваше сообщение послано, и вам спешат на помощь.

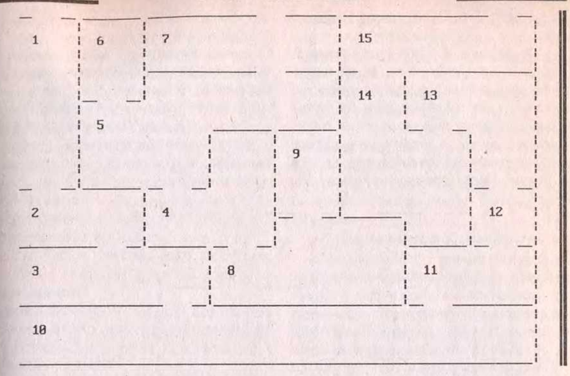
Вертолет уже взмыл в небо, пройдите к вертолетной площадке, по пути найдете кое-что интересное, так будет безопаснее. И запомните – здесь чрезвычайно много динозавров. Будьте осторожны.

— Уровень 6.

Уровень очень длинный и чрезвычайно сложный. Пожалуй, лучшая подсказка: уничтожайте как можно больше динозавров и пытайтесь заработать дополнительные жизни Кроме того, берите свои самые мощные боеприпасы. Вам скоро предстоит схватка с очень опасным боссом.

Уровень 6.1. Plains 2.

В начале уровня не горячитесь, перебейте всех динозавров, которых только увидите. На этом уровне невероятное количество компи и спиттеров, которые даже если их убивают, такое впечатление, что оживают, и на этом же самом месте, не говоря уже о том, что вам-то надо убить каждого динозавра. Итак, как только перебьете всех компи, возьмите средние боеприпасы справа, спускайтесь вниз, отыщите яйцо, а затем пройдите вправо, где найдете еще одно яйцо под деревом. Продвигайтесь дальше в этом направлении, возьмите ящик возле здания (там Health Boost), вернитесь к началу уровня, сверните направо, отыщите яйцо и продвигайтесь дальше направо, пока не подойдете к краю здания. Возьмите яйцо наверху, затем спускайтесь вниз, найдете еще пару яиц, осмотрите эту зону, отыщите боеприпасы Three Ball Bola Ammo, остерегайтесь спиттера, который может атаковать слева. Затем возвращайтесь наверх, пройдите через кусты, отыщите яйцо, пройдите чуть дальше вверх, сверните направо, найдете еще одно яйцо и карту доступа. Затем придется пройти довольно длинное расстояние налево, и когда вы окажетесь чуть выше здания приблизительно в начале уровня, найдете два яйца. Больше яиц вам в настоящий момент собрать не удастся. Кстати, возможно вы увидите несколько яиц на крышах зданий в нижней правой зоне, но пока туда добраться нельзя. Так что возвращайтесь к месту стар-



та, спускайтесь вниз и, когда окажетесь возле кустов в самой нижней части этой зоны, пройдите через кусты и, в конце концов, в самом низу найдете яйцо. Перебейте всех динозавров, находящихся поблизости, и войдите в транспортный центр.

Уровень 6.2. Transport Centre.

Это самый большой уровень в игре, и надеемся, что схема поможет вам разобраться.

Как только войдете в здвние, убейте всех компи прямо перед собой, пройдите в комнату 2, пристрелите спиттера, встаньте возле двери и прикончите раптора в комнате 3. Затем войдите в нее, возьмите два яйца, сверните направо, отыщите боеприпасы Three Ball Bola Ammo и еще одно яйцо, перейдите в четвертую комнату, перебейте компи, возьмите яйцо, а также ящик, в котором Health Boost. Теперь пройдите в комнату N5, пробегите мимо спиттера в комнату N6, а затем возьмите яйцо и бронебойные патроны и возвращайтесь в 5-ю комнату. Прикончите спиттера, возьмите яйцо в дальней правой части комнаты, поднимитесь в комнату N7, перебейте всех динозавров, возьмите яйцо, быстренько возвращайтесь в комнату 4 (уворачивайтесь от атак динозавара), а оттуда перебегите в комнату N8, перебейте компи, пристрелите раптора, отыщите в комнате два яйца и ящик (Health Boost), поднимитесь в комнату N9, возьмите яйцо, вернитесь в третью комнату, спуститесь в комнату N10, встаньте возле двери, пристрелите раптора, зайдите в комнату, возьмите яйцо, пройдите направо к комнате 11. По пути найдете еще пару яиц, а когда войдете в эту комнату, возьмите еще одно яйцо, а затем пройдите чуть дальше вверх в комнату N12, где найдете еще одно яичко. Поднимайтесь в комнату N13, прибейте нескольких компи, отыщите пару яиц, перейдите в 14-ю комнату, возьмите еще пару яиц в нижней части этой комнаты, а затем поднимайтесь вверх в комнату N15. Убейте здесь спитттера, найдите последнее яйцо, получите карту доступа, выйдите из траспортного центра через дверь прямо над вами, и уровень закончен.

Уровень 6.3. Rooftops.

Пройдите чуть вправо возьмите яйцо, затем вернитесь налево, возьмите еще одно

яйцо и карту доступа, пройдите в дверь, но только не в ту, в которую только что вошли.

Уровень 6.4. Transport Centre 2.

Если вам не нужны очки, не обращайте внимания на динозавров, уворачивайтесь, ускользнуть у них достаточно легко. В первой комнате возьмите яйцо прямо перед собой, перейдите во вторую комнату, возьмите еще пару яиц: одно в нижнем левом углу, а другое в правом. Когда перейдете в комнату N3,

```
 __    __ __________     __ _______    _______
|     |               |                  |
|  1  |  4            |  6               |
|     |               |                  |
|     |__________     |_______    _______|
|     |          |    |                  |
|     |  3       |    |                  |
|     |          |    |                  |
|__ __|          |__ __|                 |
|     |                                  |
|  2  |                                  |
|     |                                  |
|     |__________  __ ______    _________|
|                     |                  |
|                     |  5               |
|                     |                  |
|_____________________|__________________|
```

пройдите в верхний левый угол этой комнаты, там найдете яйцо и средние боеприпасы, поднимитесь в комнату 4, найдете там пару яиц в противоположных углах комнаты, затем вернитесь в комнату 3, пройдите до конца направо. Отыщите яйца в верхнем правом и нижнем правом углах комнаты, спуститесь в 5-ю комнату, обследуйте ее, перебейте динозавров, возьмите яйцо и ящик (Health Boost), поднимитесь наверх, пройдите через третью комнату в комнату N6, возьмите яйцо, карту доступа и ящик, к нем дополнительная жизнь. Теперь выйдите из здания через дверь прямо над собой.

Уровень 6.5. Rooftops 2.

Прикончите компи и раптора, затем пройдите налево, отыщите яйцо, поднимитесь наверх, отыщите еще одно яйцо и карту доступа. Спуститесь вниз, пройдите мимо двери и пройдите в нижнюю часть этой зоны. Сверните налево, отыщите два яйца, затем возвращайтесь направо, найдете еще одно яйцо, вернитесь к двери и войдите в транспортный центр.

Уровень 6.6. Transport Centre 2.

Бегите из комнаты 6 в комнату 1, убивая динозавров по пути только в том случае, если вам нужны очки.

Уровень 6.7. Rooftops.

Пройдите чуть-чуть налево и выйдете в дверь.

Уровень 6.8. Transport Centre (см. схему уровня 6.2)

Из комнаты N15 отправляйтесь в комнату N7 и покиньте здание, выйдя в дверь, находящуюся в этой комнате. И как обычно, удирайте от динозавров, не связывайтесь.

Уровень 6.9. Rooftops 3.

Убейте компи прямо рядом с собой, отыщите яйцо, лежащее прямо на виду, и карту доступа, а затем возвращайтесь в транспортный центр, выйдя через дверь слева.

Уровень 6.10. Transport Centre (см. схему уровня 6.2)

Возвращайтесь обратно в комнату 15, выйдите на крышу. На самом деле, сказать значительно больше, чем сделать, но вы то справитесь, иначе бы сюда не добрались.

Уровень 6.11. Rooftops.

Пройдите направо и выйдете в дверь.

Уровень 6.12. Transport Centre 2 (см. схему уровня 6.2).

Из комнаты 1 перейдите в комнату 4, пройдите в дверь и попадете на следующий

уровень.

Уровень 6.13. Rooftops 4.

Возьмите яйцо чуть ниже, чтобы закончить эти уровни (Rooftops / Plains), не забудьте взять карту доступа и сможете попасть в совершенно новую территорию. Здесь придется очень долго погулять. Итак, начните свое путешествие с того, что войдите в дверь, ведущую на следующий уровень.

Уровень 6.14. Transport Centre 2(см. схему уровня 6.2).

Из комнаты 4 перейдите в комнату 1, а затем покиньте эту комнату.

Уровень 6.15. Rooftops.

Пройдите налево, ну далее вы сами знаете что делать.

Уровень 6.16. Transport Centre (см. схему уровня 6.2).

Пройдите из комнаты 15 в комнату 1 и покиньте уровень.

Уровень 6.17. Plains 2.

Поднимайтесь наверх, пройдите через кусты, и когда достигнете загона Raptor Pen 2, войдите в него.

Уровень 6.18. Raptor Pen 2.

Это финальный уровень и он чрезвычайно сложный. После того, как перебьете целую орду динозавров, возьмите основные боеприпасы, пройдите направо, уничтожайте всех динозавров, которых только встретите; осматривайте буквально каждый кустик в поисках яиц и карт доступа. Ящики никакие не трогать, в них одни только гадости, а затем, когда справитесь со всеми опасностями, выйдите в дверь в правой части этой зоны.

Предупреждение. Тим и Лекс оказались в западне. Им угрожает смерть от ужасного тиранозавра, так что нужно расправиться с этим чудовищным монстром и освободить детей, желаем удачи.

Уровень 6.19. T-Rex Attack 2!

Итак, вам нужно победить этого гигантского монстра, у которого на этот раз в два раза больше уровень энергии, и одновременно защитить Тима и Лекс. Используйте боеприпасы Three Ball Bola все время. Это самое лучшее оружие против этого чудища, и используйте уже известные вам стратегии в последний раз. Иначе шансов у вас никаких не будет.

Уровень 6.20. Rooftops 5.

Однако игра не закончилась, есть еще один уровень. К счастью, он самый легкий в игре. Просто отправляйтесь направо, войдите на вертолетную площадку, и на этом игра закончена.

— Финальное послание.

Великолепно. Итак, вам удалось ускользнуть из парка юрского периода. Вы одержали полную победу и добились успеха там, где другие стали просто обедом для кровожадных динозавров. Однако, учтите, что кое-каким динозаврам удалось выжить. Да и яйца вы не все собрали. Так что еще неизвестно, вернутся ли обратно времена юрского периода.

KABUKI QUANTUM FIGHTER

**** Передача энергии.***

Поставьте игру на паузу во время поединка с боссом в конце уровня. Нажмите **UP** или **DOWN**, чтобы передать часть своей энергии уровня.

KAGE

**** Выбор уровня.***

Наберите **A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B** и услышите звуковой сигнал. Теперь, чтобы выбрать уровень, нажмите кнопки, соответственно:

уровень 2-1 – **B + Start**;
уровень 3-2 – **A + Start**;
уровень 4-3 – **A + B + Start**.

KARNOV

**** Выбор уровня.***

Нажмите и удерживайте **RIGHT + A + B + Select** на джойстике 1, затем нажмите **A** на джойстике 2 один раз на каждом уровне, чтобы перескочить с него далее. Наконец нажмите **Start** на джойстике 1, чтобы начать игровое действие.

Обратите внимание! Это может быть выполнено до 9 уровня.

**** Суицид.***

Во время игры нажмите **A + B** на джойстике 2.

**** Продолжить игру.***

Нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **Start**, когда "Jesus" перестанет говорить на экране окончания игры (game over).

Обратите внимание! Этот прием можно выполнить только три раза.

KART FIGHTER

**** Дополнительные очки.***

В дополнение к 200 очкам получаемым за обычную атаку, удар со специальной атакой награждается 300 очками и по 50 очков вы получаете за каждую секунду оставшуюся на таймере в конце круга.

KICKLE CUBICLE

**** Дополнительные уровени.***

Введите пароль **FbgJ IYAX** или **GdBM IABg**

**** Kid Niki***

На титульном экране на контроллере 2 нажмите и удерживайте **A**, пока не появится Kid Niki.

**** Тест звука.***

На титульном экране на контроллере 2 нажмите и удерживайте **A + B** и нажмите **Reset**. Нажмите **A** или **B**, чтобы выбрать звуковой эффект, и **UP, DOWN, LEFT** или **RIGHT**, чтобы проиграть его.

**** Предварительный просмотр первого Босса.***

Нажмите и удерживайте **DOWN** и включите приставку. Нажмите **UP** на контроллере 2 после того, как экран окрасится белым цветом.

**** Специальная игра.***

Нажмите и удерживайте **Select** и включите приставку. Нажмите **UP** на контроллере 2 после того, как экран окрасится белым цветом.

**** Самоубийство.***

Во время игры нажмите **Select**, чтобы завершить текущую игру.

**** Пароли уровней***

1 **HmnM LhBg**	2 **HPTZ hNDJ**
3 **JnCn hvcb**	4 **JQVP LrCH**
5 **KqGT hhCC**	6 **KRdv LNDV**
7 **LrFs LLCb**	8 **LSXq hfDG**
9 **Mtld hLCZ**	10 **NBqb nQCZ**
11 **NBqh hVCh**	12 **NVQK Lrcm**
13 **PChg nQCZ**	14 **PWMG LICH**
15 **QDgf nQCZ**	16 **QXJC LfCB**
17 **RZJH nnBg**	20 **NIEh VLBK**
25 **RXSh KKCB**	30 **TJBY EGCe**

KICKMASTER

**** Пароли уровней.***

2	**F[♦]?LGZQFKT4G**
3	**SJ?S8P[♦][♣][♠]K3L**
4	**BW6Q5K[♠]j2n9[♦]**
5	**VW6S9KFK3T[♠][♦]**
6	**3QD[♣]8Q6W6JD?**
7	**Q8GW[♠]9WM8G[♦]F**
8	**[♠]8GWG99N9[♣][♦]F**
Quest 2	**2[♥]LDZ2DKQZGD**

KID ICARUS

**** Изменить цены в магазине.***

На контроллере 2 нажмите **A + B**, пока в магазине не повысятся или не понизятся цены.

**** Продолжить игровое действие.***

На экране Game Over перед появлением титульного экрана быстро нажмите **B, A, B**.

**** Пароль финального уровня.***

Введите с учетом регистра пароль **Kid Kid Icarus KidKid Icarus**, чтобы начать игру на финальном уровне со всеми предметами и сокровищами.

**** Специальные пароли.***

Введите один из приведенных ниже паролей, чтобы начать игру на соответствующем уровне с указанными дополнениями.

Уровень 2-4, непобедимость, неограниченные перья

Введите пароль **ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS**

Уровень 3-4, неограниченные очки, много предметов.

Введите пароль **PAKING PAKING PAK-**

ING PAKING

Уровень 4-1, много предметов.

Введите пароль **DANGER !!!!!! TERROR HORROR**

Последний уровень, непобедимость, 3 сокровища.

Введите пароль **8UUUUU UUUUUU UUUUUU UUUUUU**

Последний уровень, 9,999,999 очков.

Введите пароль **AuW2e5 XcdF00 mt000G K50Wuu**

*** Пароли уровней.***

1-4	**0000eu 60j700 uG0004 1000J0**
2-1	**0000ys T0J300 m2001C H000aS**
2-4	**00008C i04400 mIG01D I0005F**
3-1	**0000mu w0K200 O3G00H I100s5**
3-4	**0000y0 11X200 u0G00H I100t0**
4-1	**AuW2e5 XcdF00 mt000G K50Wuu**

KID KLOWN

*** Режим Expert.***

На титульном экране нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start**.

KID KOOL

*** Дополнительные жизни.***

Чтобы добыть дополнительные жизни, прыгните через первый пруд в первый части уровня 1-3 и атакуйте столб. Удерживайте кнопку **LEFT**, когда этот шест спружинит и подбросит вашего персонажа вверх. При этом сможете снова приземлиться на шесте.

Каждый раз, когда ваш персонаж будет взлетать вверх, получите дополнительную жизнь. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока не наберете 10 дополнительных жизней; отыщите следующий пруд и повторите этот трюк.

Обратите внимание, что если попытаетесь набрать больше 255 жизней, то они все пропадут. На счетчике появится ноль.

KING'S KNIGHT

*** Восстановить персонаж.***

Завершите первые 4 уровня игры. После потери персонажа, перезагрузите приставку и нажмите **Select** на контроллере 1. Подсветите курсором оживляемый персонаж, нажмите и удерживайте **A** и нажмите **Start**.

KING'S QUEST 5

*** Пароли.***

Уровень (новые предметы)	*Счет*	*Пароль*
Beginning (Wand, fish, cake)	12	**2T3CPJXF1C80KT0**
Desert (Coat)	22	**1929FJWF0V80GSJ**
Temple (Old shoe)	32	**DC20VHD90V80XCJ**
Gypsy Camp (Brass bottle, gold coin)	42	**1D6D1C490V80DB0**
Witch (Amulet, honeycomb, emeralds, wheel, heart)	66	**2KLC56N90280L28**
Gnome's Hut (Wax, elven shoes, harp, puppet)	90	**122891L91080J38**
Inn (Tambourine, hammer, sled)	104	**0K2C50J51000DF8**
Mountain (Rope, leg of lamb)	115	**3026JZ010J008GS**
Eagle	135	**3N2BW-C53J8JCWB**
Beach (Crystal, locket)	156	**S00K0PC51RF0V50**
Harpies (Iron bar, fish hook)	172	**6Y0C8L341R90QVS**
Modrack's Isle	184	**4D0CQH141R90CWS**
Labrynth	195	**JT500F155R30R18**
Labrynth Exit (Hairpin)	200	**KB3DSC155R501KJ**
Pantry 2 (Bag of peas, cheese)	216	**4Z1748015Q50PJJ**
Mordrack's Lab (Mordrack's Wand)	227	**5W0CN8010J50D7D**
Final Battle; take the flashing wand	240	**630287000058MQN**

KIRBY'S ADVENTURE

*** Призовые игры.***

Успешно завершите и сохраните игру. Опции для выбора призовых игр появятся, когда на титульном экране вы выберите сохраненную игру.

*** Дополнительная игра.***

Успешно завершите игру с 100% резуль-

татом.

*** Перезагрузка из игры.**

Во время игры нажмите **A + B + Select + Start**.

KIWI KRAZE

*** Перескочить уровень.**

Игнорируйте птицу в конце уровня 1. Вместо этого выстрелите в потолок, чтобы открыть точку прохода дальше по игре.

KNIGHT RIDER

*** Выбор уровня.**

Нажмите и удерживайте **A + B**, нажмите **Reset**, отпустите обе кнопки, затем выберите опции "Mission" или "Drive". Нажмите **UP** или **DOWN**, когда появится Devon, чтобы выбрать стартовый уровень. Нажмите **Start**, чтобы начать игру на выбранном уровне.

*** Бой с Боссом, выбор оружия.**

Нажмите **Start**, чтобы поставитьигру на паузу. Затем нажмите и удерживайте **UP/LEFT + A + B** и нажмите **Select**, чтобы сменить оружие. Нажмите **Start**, чтобы вернуться в игру прямо к Боссу текущего уровня.

*** Просмотреть финальное видео.**

Нажмите и удерживайте **Select** и перезагрузите приставку NES.

*** Секретное сообщение.**

Нажмите и удерживайте **Select + Start** и включите приставку NES.

*** Уровень Desert Battle.**

Введите пароль **NSMRNQIUKRISD**.

KRUSTY'S FUN HOUSE

*** Ловушки для крыс.**

В любой комнате, где у Красти есть, по крайней мере, два подвижных блока, можете запросто подловить крыс в ловушку. Для этого достаточно установить первый блок возле стены и дождаться, когда крыса останется между стеной и этим блоком. Одновременно вы должны стоять на первом блоке, держа второй блок в руке, Отпустите его в этот момент, и крыса окажется в западне. На самом деле, вы их просто раздавите, особенно если расстояние между стеной и блоком как раз точно в ширину блока. Тогда все крысы будут спрессованы и превратятся в одну крысу. Особенно этот прием полезен в тех местах, где Красти нужно построить специально для крыс лестницы, чтобы они могли попасть в ловушки.

*** Пароли уровней.**

1 **HI_ _KIDS** 2 **HERSCHEL**
3 **SLUGFEST** 4 **BOUVIER_** 5 **MENDOZA_**

"_" - означает пробел.

KUNG FU

*** Бой против девушки.**

Завершите игру 50 раз.

*** Призовые очки.**

Используйте jump kick против 20-го врага на каждом уровне для получения 5000 очков.

KUNG FU HEROES

*** Продолжение игры.**

После потери всех жизней, на титульном экране нажмите и удерживайте **A + B** и нажмите **Start**.

Другой вариант. На титульном экране нажмите и удерживайте **A** и нажмите **Start**.

*** Меч Swing sword.**

Нажмите **A + B** и любое направление на D-pad.

LASER INVASION

*** 9 бойцов.**

На экране опций подсветите курсором "Players 3". Нажмите **RIGHT**(x3), **A**(x3), **RIGHT**(x3), **A**(x3). Затем нажмите комбинацию **[RIGHT, A]** 18 раз. В заключение, нажмите **RIGHT**(x3). Звуковой сигнал и появившаяся опция "9" после "Players" подтвердят правильность ввода кода.

LAST NINJA, THE

*** Финальная битва.**

Введите цифровую комбинацию, которую узнаете из компьютера чуть раньше по ходу игры, затем зажгите все свечи и тут же как можно быстрее прикончите противника в центре экрана прежде, чем он успеет их затушить. Обычно это: **550446503776HC6**.

*** 15 жизней.**

Введите **HHHHHHHHHHHOHHH**.

*** Пароли уровней.**

2 611111612314901
3 C444444F5041DG4
4 700000803605BC0
5 HCDCD8081086048
6 BG9G9F5FCFD950F

LEMMINGS

*** Пароли уровней.**

Ур.	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
1	VSDGSJ	SJFHGD		
2	TYRNVD	GNRXNF	HGSFDY	HDFTGS
3	GFDQRT	PQZFCG	WMQQDF	XCSFSD
4	DFGTYQ	TWWYWY	PRTTMR	SHDYWR
5	QQNBGT	ZQSDHQ	RYVCTD	KRWQHJ
6	YRBNCP	QTDFSG	ZWKRBD	PDHJDN
7	DGBFHY	ZRLYDR	FRRWNB	HPBFXX
8	CVRQKJ	GSHGSX	WYPRHD	BZGSDT
9	JSQRBS	ZGMRNZ	PDKDJJ	MLYZTF
10	FKJTYQ	CVBXSH	YPPSLG	FFDYSF
11	XVSPDX	LKJHHG	HWRWXQ	YYKSGS
12	XXXGDS	XCSDCX	DHYWKL	GLSHSL
13	HXWQPX	DFJJQZ	VWYRTN	VLKSDH
14	KXWXLW	VGSDTB	XYHGXX	GTNGQQ
15	KSQZHQ	HXHSDJ	PLWJHL	JDFSDY
16	VNWSQW	JCMVWX	GKJXCZ	WRDFVH
17	FQTYMS	VFWZQL	DDBNDL	GDHGFT
18	GZSFGM	LJDRKB	JFGSJK	WQDTGD
19	YZKBLP	CGHYQS	NSDFSY	THRRSH
20	PLSTFL	PSDHTW	BDRMLN	LJJDJJ
21	JXFCBS	CHTLNX	JSDASV	KBGVXM
22	ZSDFFG	GFTTYK	QWRTLR	SSHSJS
23	TYPQGH	BSWHXZ	QHQLJS	LZTRYD
24	QZKQXZ	KSLXSN	MRGHFW	VGXNFM
25	LQZDGV	JQTVYR	WHGXZL	ZQQPLM

LIFE FORCE

*** 30 жизней и 4 продолжения.**

На титульном экране нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start.**

*** Занять жизнь.**

Начните игру в режиме двух игроков, затем нажмите **A + B**, чтобы взять жизнь от другого игрока.

LION KING, THE

*** Секреты.**

❖ Чтобы иметь возможность выбирать уровень, удерживайте кнопки **A + B** на экране опций.

❖ Чтобы приобрести непобедимость на уровне 1 (The Pridelands), позвольте ящерицам или дикобразам провести три точных атаки, и тогда реально вы можете пропустить лишь еще одну атаку. Нажмите в этот момент кнопку **DOWN**, чтобы выполнить нырок и увернуться от следующей атаки, а затем позвольте любому врагу еще два раза успешно атаковать. На экране появится счетчик жизни, но при этом сколько бы вас ни атаковали, он никогда не опустится ниже нуля. Причем этот трик можно выполнять на любой стадии, за исключением второй.

LITTLE MERMAID, THE

*** Дополнительные предметы.**

Поместите рыбу в пузырь, затем бросьте его в одну из "пазов" поднимающих или опускающих часть экрана, чтобы собрать большие сердца, маленькие сердца, вилки или трубки.

LITTLE NEMO: THE DREAM MASTER

*** Выбор уровня.**

На титульном экране нажмите **UP, Select, LEFT, RIGHT, A**(x2), **B**. Подсветите курсором опцию "Dream Select" и нажмите **A** столько раз, сколько соответствует номеру уровня, на котором вы хотите оказаться.

*** Неограниченные предметы.**

Успешно завершите игру два раза подряд. Неограниченные предметы будут доступны во время третьего прохождения игры.

LITTLE NINJA BROTHERS

*** Тест звука.**

Введите пароль **SOUND**.

*** Просмотреть финал.**

Введите пароль **END**.

*** Пароли.**

Town of Chatzy **QN27-H5 T77X74D F3673X+ Z323[■]565CHQ-**

Level 34 **44[♦]GXX[♦] [▲]KX542L FCB+JWR[▲] R2GS[▲]N5 Y6W5YH RX**

Level 50 **[▲]KTPQQHND PPX7[♦]HP PB7P[♦]NK[▲] 7NPNB[▲] ZLPK[▲]B SQQ**

Final Boss **HP3N66V3R55 V4-NT7V F543HKF353PCH Z5YCL-66**

MACH RIDER

*** Секреты.**

❖ Удерживайте кнопку **A**, когда нажимаете кнопку на D-pad, и сможете быстрее переключать скорость.

❖ Когда гоняетесь по ледовым дорожкам, переключитесь на четвертую передачу и услышите звук проскальзывающей резины. Чтобы не погибнуть, немедленно сбросьте скорость и буквально через секунду этот звук прекратится. Переключитесь на вторую передачу, а затем снова на четвертую и можете спокойно мчаться дальше, не обращая внимания на лед. Кстати, на одиночной трассе номер 5 (solo course 5) лед, по существу, повсюду, и иногда, когда за поворотом следует прямой участок, вы можете не услышить этого звука, так что будьте осторожны.

MAD MAX

*** Выбор уровня.**

Введите в качестве пароля **HUMU**, чтобы начать на Area 3 Arena или другом более раннем уровне.

Обратите внимание! Чтобы успешно завершить игру, необходимо начать на уровне Area 3 Road War или раньше.

*** Проскочить Car Adventure.**

Введите в качестве пароля **MMAX**.

MAGMAX

*** Части робота.**

Выстрелите в появляющиеся серые дома, чтобы быть непобедимым и получить части робота.

MARIO BROTHERS

*** Секреты.**

❖ После того, как игра закончится, и вы потерпите неудачу, перейдите в режим одного игрока и тут же удерживая кнопку **A**, нажмите кнопку **Start**, игра возобновится в последнем из миров, на котором вы играли.

Продолжите игру, пока не окажетесь в мире 3-1. Здесь поднимитесь по лестнице прямо перед флагштоком, и когда две черепахи спустятся вниз по лестнице, прикончите первую, затем подойдите к первому блоку, встаньте как раз рядом с ним, дождитесь, когда приблизится вторая черепаха, и когда она заберется на первый блок, запрыгните ей на голову. Если сделаете все в точности, то окажетесь на первой черепахе, причем голову она уберет под панцирь. Затем перескочите на край ее панциря и повторите эту процедуру несколько раз, получите дополнительные жизни. Если же этот фокус не получится, вернитесь к яме, свалитесь в нее и попробуйте все заново.

❖ В мире 1-1, когда прыгнете через все трубы и перескочите через канаву, пройдите к тыловой части зеленого холма на заднем плане и прыгните. Появится ящик, а в нем дополнительная жизнь.

❖ В мире 1-2 вы можете добраться до телепортационной зоны warp zone, забравшись в самый "верх" этого уровня. Когда платформы поднимутся наверх, перескочите на верхний ряд блоков, а затем бегите дальше и автоматически свалитесь в телепортационную зону, а оттуда сможете попасть в любой мир, вплоть до четвертого.

❖ В мире 4-2 вы можете также добраться до телепортационной зоны, поднявшись на самый верх уровня, и когда платформы поднимутся наверх, перескочите на самый верхний ряд блоков, а затем бегите, пока не свалитесь в телепортационную зону и сможете попасть в мир 5-1.

MARIO BROS

*** Различия между играми A-Game и B-Game.**

Едиственное принципиальное различие между играми состоит в том, что игра B-Game значительно сложнее, чем игра A-Game, поскольку огненные шары движутся значительно быстрее, да и враги со страшной скоростью восстанавливают свои силы.

В игре A-Game, когда враги падают на

спину, то проходит 20 секунд, когда они меняют свой цвет и снова встают на ноги. А в игре B-Game, когда враг после вашей атаки падает на спину, то он через 15 секунд приходит в себя и меняет свой цвет.

В игре A-Game огненные шары появляются через 80 секунд после начала урвоня, а в игре B-Game уже через 60 секунд.

* *Управление.*

Система управления в этой игре очень простая. Вы перемещаете персонажа, используя кнопки на D-pad; а прыжки выполняете, нажав кнопку **A**.

Цель каждого уровня – уничтожить всех врагов. Для этого вам нужно атаковать платформу, на которой находится враг, причем удар должен быть такой силы, чтобы он грохнулся на спину, затем подбежать и врезать ногой. Однако, если вы не успеете нанести удар ногой достаточно быстро, то он тут же придет в себя и на этот раз будет действовать быстрее, а победить его будет намного труднее. Если враг дотронется до вас и при этом не будет находиться на земле, лежа на спине, вы потеряете жизнь. Причем игра начинается, когда у вас всего 3 жизни, и как только всех врагов на уровне уничтожите, переходите на следующий уровень. На каждом третьем уровне вам предоставляется призовой раунд, на котором можете заработать очки.

– Очки.

Это основа всей игры, причем очки вы получаете за то, что собираете монеты, уничтожаете врагов. При этом, если захотите показать на уровне результат, нужно действовать очень осмотрительно и знать сколько очков и за что вы получили:

– сбив противника на спину, получаете 10 очков.

– если успеете врезать ему ногой, получите 800 очков.

– также 800 очков получите, когда найдете монету.

– если наберете 20000 очков, то получите дополнительную жизнь.

* *Враги и огненные шары.*

Единственный способ успешно завершить уровень – победить всех врагов. Как только вы с этим справитесь, уровень закончен, и вы можете перейти на следующий уровень. Вы побеждаете врагов, как бы выбив платформу из-под них.

После того, как враг оказался на спине, вы должны подбежать к нему и нанести удар ногой автоматически. За то, что сбили врага на спину, получаете 10 очков, а вот если успеете подбежать к нему и врезать ногой, то получите 800.

Враги бывают трех типов: черепахи (Turtles), крабы (Crabs) и мухи (Flies).

Черепахи движутся по прямой. Всегда остаются на земле, если не перемещаются на какую-нибудь другую платформу. Одного точного удара будет достаточно, чтобы опрокинуть на спину. Причем их панцирь становится красного цвета, когда черепахи приобретают вторую более быструю "форму".

Крабы. Также движутся по прямой. Всегда остаются на земле, если только не перебираются на другую платформу. Двух ударов будет достаточно, чтобы опрокинуть их на спину. Кстати, у них появляется на физиономии какая-то гримаса, когда они приобретают вторую более быструю "форму".

Мухи движутся по прямой, прыгая по платформе и перескакивая с одной на другую. Двух ударов будет достаточно, чтобы опрокинуть муху на спину. Причем ее тельце становится красного цвета, когда она переходит на вторую более быструю форму.

Когда на уровне остается один-единственный враг, он тут же приобретает синий цвет и переходит в свою самую быструю форму. В этой форме врага чрезвычайно трудно убить. Особенно это касается мух, так что вам нужно быть очень осторожным. Если погибнете, то перенесетесь на восстановительную платформу (recovery platform), находящуюся над верхними трубами, и там можете оставаться в течение 15 секунд, а за-

тем платформа исчезнет.

Когда пройдет определенное количество времени, появятся огненные шары. Увернуться от них чрезвычайно трудно, а кроме того, они имеют очень важное отвлекающее действие. Короче, мешают заниматься основным делом. Шары бывают двух типов:

❖ Зеленые огненные шары. Появляются на платформе и движутся вдоль платформы по прямой. Движение быстрое, практически не прыгают. Лучше всего увернуться от них, перескочив на какую-нибудь "отдельную" платформу. Туда они не доберутся.

❖ Красные огненные шары появляются на платформах и перемещаются по всему уровню. Движутся довольно медленно, почти не прыгают. Увернуться от них можно, только непрерывно двигаясь, поскольку у них, судя по всему, есть что-то вроде самонаводящейся способности.

Примечание. Огненные шары уничтожить нельзя, от них нужно уворачиваться, причем учтите, что они могут проходить как бы сквозь монстров.

В этой игре есть несколько уровней. Может быть, точнее их назвать фазы. Чтобы перейти на следующую фазу, как мы уже говорили, надо победить всех врагов. Однако в каждой фазе платформы называются уровнями и при этом они занимают определенное положение.

Враги появляются из труб наверху и спускаются вниз по платформам, пока не доберутся до труб внизу. Когда они залезают в эти трубы, то возвращаются наверх, и цикл повторяется, пока этот враг не будет уничтожен. Однако, если враг столнется с другим врагом, оба врага начнут двигаться в противоположном направлении. Кстати, возле старта находится, так называемый, POW box. Он переворачивает врага на спину, если тот движется в нормальной позиции, а если он находится на спине, то снова переворачивает его на ноги. Это устройство можно использовать лишь три раза, так что действовать нужно очень продуманно.

Фазы игры сгруппированы по три, и каждая третья фаза является по существу призовой. Строение у нее такое же, как и у обычной фазы, но здесь нет врагов, и у вас всего 20 секунд, чтобы собрать 10 монет. За каждую найденную монету получите 800 очков, а если умудритесь собрать все, то сразу 3000.

* Подсказки для игры в режиме двух игроков.

В этом режиме игра чрезвычайно увлекательная. Правила практически те же, за исключением того, что вы можете сражаться друг с другом, чтобы добиться максимального количества очков, а можете действовать вместе и также добиться удивительных успехов.

Используйте POW box. Второй игрок должен будет подпрыгнуть в воздух, а в результате монстры смогут сцапать его. И не забудьте сбросить всех монстров на спину вначале.

Вы можете как бы толкать другого игрока на уровне. Разбегитесь и врежьтесь в него. Таким образом подтолкнете его прямо к монстру.

Примечание. Монстрами в этой игре условно называются черепахи, крабы и мухи.

Когда доберетесь до крабов и мух, атакуйте их один раз, тогда они станут быстрее и набросятся на другого игрока, которому придется очень тяжко.

А если играете вместе и составляете команду, то должны помогать друг другу. Один игрок сбивает монстров на спину, а другой подбегает и врезает ему ногой.

Старайтесь не мешаться друг у друга под ногами. Кстати, вы тоже можете столкнуться, эта судьба уготована не только монстрам.

Когда играете на призовом уровне, постарайтесь разделить монеты поровну, чтобы у обоих игроков было побольше очков.

MARIO IS MISSING

* Супер пароль.

Введите **RHVWQF**, чтобы начать игру со всеми закрытыми дверями и Bowser может драться.

*** Пароли некоторых уровней.**

5 KFMP91 8 R8MWG

METAL GEAR

*** Секреты.**

❖ Чтобы отключить Super computer timer (суперкомпьютерный таймер). Продвигайтесь в верхнюю часть комнаты со вспыхивающим полом, находящимся перед компьютероной комнатой. Как только попадете в следующую комнату, сверните направо и выйдите вниз, Если сделаете все правильно, то окажетесь в комнате с финальным боссом, но на этот раз здесь не будет таймера.

❖ Используйте сигареты в конце игры, когда ваш персонаж попытается удрать. Счетчик обратного отсчета времени перезапустится после того, как сигареты будут выкурены.

*** Просмотреть концовку.**

Введите пароль **WZRJZ QZZZD UJ510 UIQZZ NZRZE**

*** Все оружие и предметы.**

Введите пароль **21Z1C GZZZG UOOOU UYRZZ NTOZ3**. Другой вариант. Введите пароль **5XZ1C GZZZG UOOOU UYRZZ NTOZ3**.

*** Супер пароль.**

Введите пароль **ELLEN DIANE JENNI FERBI GBOSS**, чтобы перейти к финалу игры и встретитесь с финальным боссом. Вы обзаведетесь несколькими видами оружия, включая rocket launcher.

*** Закрыть pit.**

Нажмите **Select**, **A**, чтобы вызвать экран трансивера (transceiver), когда pit открыта. Нажмите **Select** снова, чтобы возобновить игру. Pit будет теперь закрыт.

*** Восстановить предметы.**

Если предмет был пропал из комнаты, он может быть возвращен. Воспользуйтесь радио и свяжитесь с Jessica (код **YO J YO J**) и попросите доступа в комнату. Предмет появится снова.

*** Пароли.**

Внутри строения; присмотреть за Grey Fox и Metal Gear **21J12 14J13 16641 11116 41112**

Восточный лифт, здание 1, по дороге к дистанционно-управляемыми ракетами **4ARBJ KJZ46 W6E15 E14S6 NK1KK**

Снаружи здания 1, по дороге к компасу **5ZRZJ KZZBB H4E1C M1ISB N6NTL**

Снаружи здания 1, по дороге к Dr. Petrowitch **5ZZZJ KZZJA 3006U UYRTZ N6NVL**

Снаружи здания 1, финальная миссия **5ZZZZ 0ZZZG E0OLY UYQZZ NPNR6**

Тюрьма **3LLLL LLLLL LLLLL LLLLL LLLLL**

Двигайтесь вправо к финалу игры **WZRJZ QZZZD UJ510 UIQZZ NZRZE**

Конец **T1111 11611 11111 11111 11116**

*** Решение нижнего лабиринта.**

Двигайтесь налево, налево, вверх-налево, налево.

*** Решение верхнего лабиринта.**

Двигайтесь вниз-влево, вниз-влево, вверх, вниз-влево.

MICKEY MOUSE

*** Продолжить игру.**

На экране окончания игры нажмите и удерживайте **UP + A + B**.

*** Выбор уровня.**

Pirate Ship: **UP + Select + A + B + Start**

Castle: **DOWN + Select + A + B + Start**

Ocean: **RIGHT + Select + A + B + Start**

Woods: **LEFT + Select + A + B + Start**

MICRO MACHINES

*** Секреты.**

❖ Чтобы всегда выполнить квалификационный норматив, закончите квалификационную гонку, затем удерживайте кнопки **UP + Select + B**, пока экран не сменит цвет, а затем нажмите кнопку **Start**. На экране появится фраза "Qualify – 6 lives". Это подтверждение правильности введения кода. Теперь вы всегда выполните квалификационный норматив.

❖ Выполните прыжок со скоросшивателя и поставьте игру на паузу, пока будете ле-

теть по воздуху. Затем возобновите ее и получите дополнительную жизнь, как только проиграете очередную гонку.

❖ Чтобы запросто победить на трассе Sandy Straights, езжайте задом до первого поворота возле воды, поставьте игру на паузу, и количество кругов на счетчике сразу уменьшится. Когда возобновите игру, останется только пересечь финишную прямую и одержать победу.

❖ Чтобы получить турбоускорение на трассе Sahara Straights, мчитесь, пока не окажетесь возле отпечатка ноги на песке. Остановитесь у нижней части этого следа, поставьте игру на паузу, а затем возобновите игру.

❖ Чтобы добиться легкой победы на трассе Handyman's Curve, езжайте прямо в горловину большой бензиновой канистры внизу слева. Поставьте игру на паузу дважды и одержите победу.

❖ Чтобы добиться хорошего сцепления на трассе Potted Passage, следуйте вдоль зеленой трубы, езжайте прямо мимо растений и окажетесь в небольшом помещении. Сделайте здесь паузу, а затем возобновите игру, и у вашей машинки будет замечательное сцепление с дорогой.

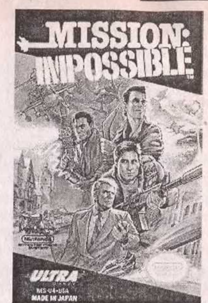
MIGHTY FINAL FIGHT

Секреты.

❖ Начните игру за Haggar, а затем погибнете по собственной инициативе. Продолжите игру за Cody или Guy и тогда уже в начале будете иметь два дополнительных энергетических сектора на своем индикаторе (energy bar).

❖ Guy выполняет замечательную атаку Fire Kick. Для этого нажмите кнопку **A**, чтобы выполнить прыжок, и, находясь в воздухе, нажмите кнопку "назад", но не слишком быстро, иначе Guy просто развернется. Буквально за мгновение до приземления нажмите кнопки "вперед" + **B**.

MISSION IMPOSSIBLE



Огромный успех Metal Gear Solid, Syphon Filter на PSX, и других, широко открыл двери в мир международного шпионажа, микротехники и длинноногих блондинок (преимущественно с русским акцентом). Шпионские игры, снайперская стрельба, техника скрытого убийства, сломанные шеи беззаботных охранников в стиле Рэмбо и Джеймса Бонда! Сюжет выбран достаточно удачно, тем более, что успех фильма и телевизионного сериала, а также версии на N64 безусловно это подтверждают.

В центре событий Этан Хант (Ethan Hunt), стремящийся всеми силами восстановить свое честное имя, опороченное глубоко законспирированными шпионами, заговорщиками и мерзавцами из правительства.

Пароли на уровнях.

Код доступа в конце игры, если вы конечно сумеете до него добраться, **MTKN**.

Цифровые коды для открытия дверей:

1472 6848 4876 9453 3969 7391.

Кстати, эти коды легко узнать и самому. Если наберете неправильную цифру, то услышите тоненький звук, и когда наберете другую цифру и услышите другой звук, значит эта цифра верная и входит в состав кода.

Некоторые проблемы.

1. Как уничтожить босса на третьей стадии.

Чтобы одержать победу, кружите вокруг него так, чтобы он провалился сквозь пол. На

самом деле, это невероятно сложно, но во всяком случае такую рекомендацию дает "официальное" прохождение.

2. Как обнаружить "иллюзионное" устройство на стадии 4.

После того, как пройдете по четырем мостам, увидите две стены: одна слева, другая справа. Врежьте как следует кулаком или выстрелите в правую стену. Устройство находится почти у самого края, и чтобы обнаружить его, старайтесь стукнуть в различные участки стены и тогда наверняка его найдете. Врежьте по этому устройству и услышите точно такой же звук, который возникает при включении или выключении выключателя. Вам может показаться, что игра зависла, но на самом деле это не так. Просто такой странный эффект происходит, когда вы уничтожаете "иллюзию". Теперь стена станет серого цвета вместо коричневого, и вы увидите в центре левой стены пещеру. Кстати, обратите внимание, что зона вообще заметно изменилась, и все кругом покрыто снегом. Вот теперь войдите в пещеру и продолжайте действовать дальше.

3. Как пробраться мимо рук робота, на стадии 6.

К сожалению, выключателей не предусмотрено. Вы можете выстрелить в них, заложить бомбу у их основания или воспользоваться бумерангом.

Можно, кстати, попытаться проскочить мимо них, но это на самом деле очень сложно, и наверняка получится несколько неудачных попыток, но попробовать все-таки невредно.

4. Как избежать движущейся стены.

Отыскать нужный выключатель.

5. Где найти гибкий диск для доктора О после того, как спасете его.

Получите от доктора код доступа **MTKN**, и он вам подскажет, что нужно сыграть в шахматы с компьютером. На этом диске, судя по всему, и записана игра в шахматы или какая-то специальная программа, или необходимая информация. И компьютер, в результате этого, не уничтожит мир, как это должно случится по замыслу.

6. Где отыскать компьютер.

Найдете его сразу же, как только победите босаа на шестой стадии, миновав зону с руками робота, т.е. по существу в самом конце игры.

7. Как пробраться мимо водного потока в конце первой стадии.

На самом деле, этот поток можно выключить. Месторасположение выключателя указано в прохождении.

— Стадия 1. Moscow.

Пароль: LRNH

Вы оказываетесь на улицах Москвы. Пройдите наверх и узнаете, что выключатель каким-то образом связан с западней. Сверните направо, спуститесь вниз к бару, а оттуда отправляйтесь к аллее. Пройдите направо мимо одного здания, войдите в следующее. Здесь вам сообщат, что необходимо отыскать пропуск, чтобы добраться в sinister 7.

Спускайтесь вниз в следующее здание, здесь узнаете, что у кого-то есть такой пропуск streetpass. Поднимитесь наверх, сверните направо, подойдите к следующему зданию, где и получите пропуск. Снова спуститесь вниз, идите налево, пройдите во второе здание и узнаете, что здесь вас могут ожидать неприятности. Поднимайтесь наверх, смотрите налево, вставьте пропуск в устройство доступа, серая дверь откроется, спуститесь по лестнице в подвальное помещение B1. Пройдите направо, рассчитывайте свои движения, иначе подвижная стенка может столкнуть вас прямо в воду. Затем поднимайтесь по лестнице на первывй этаж и окажетесь в комнате, где находится бильярдный стол. Здесь поднимитесь наверх и снова выйдете из помещения. Пройдите в комнату и узнаете кое-что насчет выключателя. Сверните налево, войдите в следующее здание, вырубите выключатель, пройдите налево в очередное здание, поднимите иконку здоровья Health icon и спускайтесь по аллее. Как только снова окажетесь на улице, пройдите мимо двух зданий, отыщите крышку люка,

ведущую в канализацию; взорвите ее и обнаружите секретный проход.

Пройдите влево, осмотритесь, отыщите выключатель, пройдите направо, возьмите чемоданчик и идите дальше мимо выхода. Продолжайте двигаться направо, пока не подойдете к серой двери. Используйте пропуск, чтобы открыть эту дверь; спуститесь вниз, сверните налево и узнаете, что необходимо отключить робота, чтобы добраться до босса. Спускайтесь по лестнице в подвальное помещение B2, продолжайте двигаться дальше вниз по очередной лестнице и, когда окажетесь в подвальном помещении B3, пройдите в верхний правый угол и найдете еще одну лестницу. Она ведет в подвальное помещение B4. Оказавшись в следующей комнате, пройдите в дверь, затем спуститесь вниз, отключите выключатель, а затем поднимайтесь в подвальное помещение B3. Снова спуститесь вниз, пройдите налево, сбегите по синим ступенькам и продолжайте следовать по такому маршруту: вниз, вниз, направо, вверх, направо, вверх, направо и вырубите выключатель. Покиньте комнату идите: налево, налево, вниз, налево, вниз, направо, направо, направо, возьмите иконку здоровья, а затем: вверх, налево, вверх, вверх, налево, вверх, воспользуйтесь лестницей, ведущей в подвальный этаж B3, а затем пройдите налево и снова спуститесь на этаж B4, далее направо, вниз, налево, вниз, вниз, вниз и окажетесь в комнате с силовой решеткой. Поверните выключатель, чтобы вырубить ток, подведенный к этой решетке; затем отправляйтесь направо, направо, направо, вверх, вверх, вверх, налево, вверх и по лестнице в подвальный этаж B3, затем по следующей лестнице поднимитесь на этаж B2 и продолжайте двигаться дальше вверх, пока не увидите синие ступеньки. Поднимайтесь в подвальное помещение B1, сверните направо, уничтожьте силовой генератор, и парень у стола сообщит вам, что нужно еще выключить "водный" выключатель, а потому спускайтесь в помещение B2, сверните направо, затем вниз, далее налево и снова вниз. Пройдите мимо рук и увидите, как какой-то парнишка провалится сквозь пол. Теперь вы готовы улететь в Венецию.

— Стадия 2. Venice.

Пароль HMPR.

Итак, вы летите в Венецию, где вам предстоит погонять на моторном катере. Цель: расстрелять другие катера и увернуться от препятствий.

— Стадия 3. Syrinx Temple.

Пароль KMVW.

Когда попадете на базу в Венеции, пройдите влево, затем поднимитесь наверх и окажетесь в комнате с двумя роботами. Уничтожьте желтый генератор, а затем возвращайтесь обратно вниз и пробирайтесь в верхний правый угол, где увидите синюю лестницу и, когда попадете в следующую комнату, пройдите в дверь справа и встретите парня, который подскажет, что нужно уничтожить статую, и таким образом обнаружите лестницу. Возвращайтесь обратно на первый уровень, пройдите в первую дверь справа, уничтожьте последнюю статую в нижнем правом углу и в результате обнаружите секретную комнату, ведущую в подвал.

Спустившись в подвал, пройдите в дверь в нижнем правом углу и узнаете, что нужно отыскать выключатели (в зонах с первой по шестую), причем выключатели находятся в третьей зоне. Пройдите до конца налево, затем в верхний правый угол и встретите еще одного парня, который подскажет, что у кго-то есть уличный пропуск streetpass, так что спускайтесь вниз, сверните направо, спуститесь по лестнице, ведущей в помещение B2; сверните направо, войдите в верхнюю правую дверь и получите пропуск. Теперь спускайтесь по лестнице в подвальное помещение B3, зайдите в дверь в нижнем праавом углу, вырубите выключатель и продвигайтесь влево. Пройдите в дверь, расстреляйте розовый генератор, а затем поднимайтесь на второй этаж. Используйте пропуск, чтобы пройти сквозь серую дверь, и поднимайтесь на третий этаж. Затем по лестнице на четвертый этаж и встретите босса. Чтобы справиться с

ним побыстрее, покружите вокруг него до тех пор, пока он не провалится сквозь пол.

— Стадия 4. Switzerland.

Пароль XDGJ.

Когда пройдете через мост, поднимайтесь наверх, сверните налево и пройдите на первый этаж. Прикончите парочку охранников, спускайтесь вниз, сверните направо и узнаете, что нужно уничтожить "иллюзионное" устройство, в противном случае путь дальше будет закрыт. При этом вам придется разбить скальную стенку. Поднимайтесь наверх и окажетесь снаружи. Снова поднимитесь наверх, перейдите через первый обрушивающийся мост, поднимитесь вверх, перейдите через второй мост, а затем еще через два моста. Двигайтесь направо, расстреляйте стену и сможете попасть в секретную пещеру. Теперь вы оказываетесь в зоне, где мосты покрыты толстым слоем снега. Продвигайтесь на север, и когда свалитесь с моста, окажетесь в самом начале уровня, на котором и находятся эти заснеженные мосты. Пройдите налево через секретную стену, сверните еще раз налево, затем поднимайтесь наверх, снова направо, заложите бомбу у синей стены возле серой лестницы и спускайтесь в подвальное помещение B2. Увернитесь от робота, расстреляйте розовый генератор, чтобы вырубить свет, а затем поднимайтесь в подвальное помещение B1. Продвигайтесь наверх в направлении верхнего левого угла и в следующей комнате заложите еще одну бомбу в верхнем левом углу. Пройдите налево, затем вверх по серой лестнице, окажетесь на первом этаже, а затем спускайтесь вниз, пройдите вправо, войдите в пещеру, а затем вбегите в помещение B1. Используйте пропуск, чтобы пройти в серую дверь; спускайтесь вниз, не забудьте взять иконку здоровья, а затем спускайтесь вверх направо, и еще раз вверх. После этого сверните налево, далее вниз, пройдите в дверь, поднимайтесь по лестнице на первый этаж, а затем спукайтесь вниз и пройдите направо до самого конца. Снова наверх, заложите бомбу на сером квадрате. Когда она взорвется, обнаружится лестница, ведущая в подвальное помещение B1.

Вырубите выключатель, спускайтесь вниз, поговорите с парнем и узнаете про еще два выключателя в четвертой зоне. Спускайтесь вниз, возьмите иконку здоровья, а затем поднимайтесь на первый этаж. Снова спуститесь вниз, сверните налево и, когда доберетесь до пещеры, поднимитесь вверх, сверните налево, отыщите иконку здоровья, пройдите направо мимо одного здания, войдите в следующее, уничтожьте розовый генератор парня, который расскажет, где найти уличный пропуск. Покиньте это здание, свсерните направо, поднимайтесь вверх, пройдите в следующее здание, уничожьте генератор и поговорите с парнем, который как раз и даст вам этот пропуск. Далее налево, вниз, еще раз налево и войдите в здание с зеленой лестницей. Поднимайтесь вверх на второй этаж, а далее на третий. Возьмите иконку здоровья, вернитесь на первый этаж, пройдите в ту комнату, где получили от парня пропуск; поднимитесь наверх и, когда выйдете наружу, сверните налево и войдите в первое здание. Спускайтесь вниз, вырубите выключатель, затем пройдите наверх через дверь, поднимитесь по лестнице на второй этаж, прикончите мерзавца, захватившего заложника; освободите заложника, войдите в следующую комнату, уничтожьте еще один генератор и обнаружите доктора О.

— Стадия 5. The Swiss Alps.

Пароль TVJL.

На этом уровне вы мчитесь по склону на лыжах. Уворачивайтесь от препятствий и от огня, ведущегося с вертолета. Стадия очень короткая, но энергичная, действовать нужно быстро и решительно.

— Стадия 6. The Island.

Пароль QBYZ.

Второй выключатель на этом уровне вырубает конвейерные ленты. Обязательно отключи-

те любые выключатели, которые только найдете на этом уровне. Пропуск находится в первой комнате, там же, где конвейерные ленты. Войдите в комнату справа от этого помещения, возьмите пропуск и в комнате с ямами увидите пространство возле верхней стены. Пройдите осторожненько мимо них, найдете здесь два выключателя перед тем, как увидите "руки" робота. Чтобы уничтожить эти "руки", заложите бомбы в их основание, продвигайтесь дальше налево и, когда окажетесь в тупике, выстрелите в стену, обнаружите серетный проход. Пройдя до середины этого уровня, увидите огромный электрический генератор. Возле него надо будет отключить два выключателя. Один находится в комнате слева, а другой в комнате справа. Когда будете сражаться с боссом, выстрелите в него, а затем спрыгните в яму. Далее вам для успешного завершения уровня нужно будет пройти второй раз от того места, где находились выключатели. Снова вырубите их и возвращайтесь в комнату, где сражались с боссом. Босса, естестенно, не будет, да и ямы тоже. Пройдите в следующий холл и далее пройдите к компьютеру, сыграйте в шахматы, и когда одержите победу, игра и завершится.

MORTAL ARMS

*** Пароли уровней.**

3 – **696017**
4 – **040471**
5 – **282095**
7 – **081620**

MS. PAC-MAN

*** Переустановка из игры.**

Нажмите **A + B + Select + Start** во время игры, чтобы вернуться в игровое меню. Нажмите **A + B + Select + Start** снова, чтобы вернуться на титульный экран.

NARC

*** Продолжить игру.**

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B + Select + Start** и быстро нажмите **UP/RIGHT**. Начнется обратный отсчет таймера в окне энергии жизни, пока все жизни не будут использованы. Нажмите **Start**, чтобы продолжить игру на последнем уровне.

*** Двойные очки.**

На экране таблицы результатов введите **ASS** в качестве инициалов.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP CHALLENGE

*** Финальная гонка.**

Введите свое имя, затем введите пароль **QNW4GQVLQWH.TH**, чтобы начать на Round 16, финальной гонки.

OPERATION WOLF

*** Дополнительное оснащение.**

Расстреливайте животных (орлов, свиней и т.д.) во время игры, чтобы собрать больше оснастки.

*** Использовать Zapper.**

Просто постреляйте на экране меню.

OVER HORIZON

*** Изменить персонажей.**

Во время игры нажмите и удерживайте **A + B** и нажмите **Reset**. Титульный экран изменится, что подтвердит правильность ввода кода.

*** Тест звука.**

На титульном экране нажмите и удерживайте **UP + Start + Select** и нажмите **Reset**.

PAPERBOY 2

*** Неделя 3.**

Введите пароль **4796**

*** Использовать маршрут.**

Введите пароль **6479**

POWER BLADE

Итак, год 2191. Вся жизнедеятельность на земле управляется мощным головным компьютером, который в один прекрасный день практически свихнулся и начал вытворять просто невероятные вещи. Естественно, что людей охватила паника. Вам нужно связаться с шестью агентами, которые прячутся где-то в шести секторах, обеспечивающих защиту головного компьютера. Ваши связники John Gordon, Robertt Williams, David Strader, Lynda Baker, Martin Douglas, Daniel

Leeds. Каждый из ваших агентов должен передать идентификационную карту (ID), с помощью которой можно попасть в комнату системы безопасности (security room), которая находится в каждом их секторов. Далее победить охранников и обязательно похитить секретные магнитофонные записи. После того, как повторите этот подвиг во всех шести зонах, вы получите доступ к управляющему центру, где снова нужно победить охранников, уничтожить компьютер и восстановить мир и спокойствие на земле. Однако, задача эта совсем непростая, так что почаще уворачивайтесь, иначе неприятностей не избежать.

**** Тест звука.***

Нажмите и удерживайте **UP/RIGHT** на джойстике 1 и **A + B + DOWN/LEFT** на джойстике 2. Нажмите **Start** на джойстике 1, пока нажаты указанные кнопки.

**** Пароли уровней.***

2 **B2712209**	3 **G3784JD2**
4 **6843D12F**	5 **IBJ39FK4**
6 **J23KGBBK**	7 **77KDIOGJ**

**** Легко справиться с боссом.***

Войдите в комнату босса на уровне 1 или 3. Сразу же взорвите super bomb и поставьте игру на паузу. Возобновите игру через несколько секунд, и бомба уничтожит босса.

**** Некоторые пароли.***

Sector 4, SECTOR 1,2,3 обезврежены - **3D8J66BK**

Sector 5: SECTOR 1,2,3,4 обезврежены - **9BG19FK5**

Sector 6: SECTOR 1,2,3,4,5, обезврежены - **623GGBBK**

Sector 7: SECTOR 1,2,3,4, 5,6 обезврежены (лучший пароль) - **B67K2258**

**** Управление.***

Кнопка **B** – Бросок бумеранга. Если в вашем распоряжении есть предмет, позволяющий использовать сразу несколько бумерангов, нажмите эту кнопку соответствующее количество раз и метнете несколько бумерангов.

Кнопка **A** – Прыжок. Таким образом вы сможете перескакивать через расселины и



совершать даже более сложные маневры.

Кнопка **Start** – пауза в игре. Кроме того, нажав эту кнопку, можете увидеть сколько секторов вы уже прошли, и когда вы нажимаете кнопку **Start**, то получаете возможность сменить специальное оружие.

Кнопка **Select** – Использование специального оружия.

Левая черная кнопка на контроллере позволяет перемещать персонажи в нужном направлении.

Кнопка **UP** – Карабкаться вверх по лестнице.

Кнопка **LEFT** – Пройти налево.

Кнопка **RIGHT** – Пройти направо.

Кнопка **DOWN** – Спуститься по лестнице.

Ну, это только основные движения. Однако, естественно, что можно выполнять различные комбинации. Например, метнуть бумеранг в прыжке и т.п.

**** Враги.***

Естественно, что врагов очень много, и их, естественно, надо знать в лицо, а также их особенности. Естественно, что одни посильнее, другие послабее. Мощность врагов будет определяться следующими показателями: очень легкая (Very Easy), легкая (Easy), "почти" легкая (Quite Easy), нормальная (Normal), "почти" трудная (Quite Hard), труд-

ная (Hard), почти опасная (Dangerous), опасная (Dangerous) и очень опасная (Very Dangerous). Когда мы указываем, что враг Very Easy, то это значит, что с ним можно справиться очень легко, а если враг очень опасен, т.е. very Dangerous, то тут уж вам не поможет ни бог, ни царь и ни герой. К счастью, таких врагов в игре нет. И на самом деле большая часть врагов скорее слабаки. Во всяком случае, опытный игрок никаких проблем с ними испытывать не будет.

Теперь о врагах более подробно.

— Красные цветы.

На первой стадии встретите их достаточно часто. Они как бы раскрываются и атакуют огненными шарами. Атакуйте их и легко справитесь.

Рейтинг трудности Very Easy.

— Синие и белые роботы.

Эти роботы скользят по полу, и когда оказываются возле вас, начинают действовать заметно быстрее. Как только они приблизятся, подпрыгните, эти роботы раскроются, и тогда вы сможете их уничтожить. Пока они закрыты, убить их нельзя. Враги не очень опасные, но довольно неприятные.

Ранг трудности Normal.

— Призраки.

Маленькие белые призраки, летающие по арене. Одного удара достаточно, чтобы уничтожить их.

Ранг трудности Very Easy.

— Зеленые солдаты.

Бегают по арене, обстреливают вас из винтовок. Будьте осторожны, он может нанести серьезные повреждения. Однако и с ним можно расправиться одной точной атакой.

Рейтинг трудности Normal.

— Зеленые вертолеты.

Кружат в возухе над вами, обстреливают ракетами. Они обладают самонаводящейся способностью, хотя эти ракеты запросто можно уничтожить, а при необходимости и перепрыгнуть.

Рейтинг трудности Normal.

— Иглы (Needles).

Эти ловушки, вообще говоря, весьма опасны, Черные Иглы убьют вас сразу же, как только вы к ним притронетесь.

Рейтинг трудности Normal.

— Синие маленькие летающие роботы.

Мало чем отличаются (кроме размера) от обычных синих кораблей. Летают в воздухе и обстреливают какими-то шарами.

Рейтинг трудности Quite Normal.

— Синие летающие роботы.

Летают в воздухе, обстреливают вас шарами. По сути от маленьких синих роботов ничем не отличаются, кроме размера. Достаточно будет нескольких точных атак, чтобы сбить их.

Рейтинг трудности Normal.

— Зеленые маленькие роботы.

Эти крошечные роботы летают по арене, сбить их можно одним точным ударом.

Рейтинг трудности Very Easy.

— Зеленый продюссер.

Только он производит не картины и не театральные постановки, а маленьких зеленых роботов. Атакуйте его, когда этот "продюссер" раскрывается, в противном случае, он непобедим.

— Механическое оружие.

Эта ловушка, один из элементов оборонительных сооружений. В частности, пушки иногда будут падать с потолка и обстреливать вас. Уничтожить их нельзя, так что нужно уворачиваться. На самом деле, это не так уж важно, поскольку реальной угрозы они не представляют.

Рейтинг трудности Easy.

— Летучие мыши.

Черные и очень противные. Обожают жить в канализации. Сидят там, словно в засаде, и ждут когда вы появитесь. На самом деле, не очень опасные, только противные. Одной атаки будет достаточно.

Рейтинг трудности Very Easy.

— Синие рыбы.

Также обожают жить в помоях канализа-

ции. Выпрыгивают из этих грязных сточных вод и на несколько секунд застревают, открыв при этом огонь. Уничтожьте их, в противном случае они снова и снова будут вас доставать.

Рейтинг трудности Normal.

— A2-D2.

Оборонительные роботы очень напоминают аналогичные персонажи серии звездные войны. Разгуливают себе по помещениям, стреляют во все стороны, правда, преимущественно целятся в вас. Старайтесь уничтожить как можно быстрее, поскольку от их атак увернуться достаточно сложно.

Рейтинг трудности Quite Easy.

— Пурпурный спрут.

На самом деле это, конечно, не живой спрут, а просто такой робот. Ползает по полу, атакует шарами. Уничтожьте его как можно быстрее, поскольку от его атак очень нелегко увернуться.

Рейтинг трудности Quite Easy.

— Коричневые роботы.

Занимают позицию где-нибудь на полу, атакуют шарами. Старайтесь уничтожить их и тогда одним противником станет меньше.

Рейтинг трудности Easy.

— Лягушки.

Как и положено, прыгают себе в свое удовольствие. Врагом по существу не являются, но повреждения нанести могут. Врежьте им своим бумерангом, и больше приставать не будут.

Рейтинг трудности Very Easy.

— Синие физиономии.

Это довольно странная мордаха, словно приклеенная к стенам. К сожалению, атакует шарами, и чтобы это безобразие прекратилось, нужно провести несколько точных атак.

Рейтинг трудности Normal.

— Огонь (Fire).

Это настоящая ловушка. Если не повезет и свалитесь в огонь, то тут же потеряете жизнь.

Рейтинг трудности Normal.

— Синие слизняки.

Как и положено, ползают себе вокруг. Долбаните им как следует и сразу перестанут ползать.

Рейтинг трудности Easy..

— Огнеметы (Огненная праща).

Это также ловушка. На самом деле, это такие газовые трубы, из которых время от времени вылетают, словно из пращи, мощные языки пламени. К сожалению, уничтожить их нельзя.

Рейтинг трудности Normal.

— Белые роботы.

Маленькие компактные роботы, прыгающие вокруг, словно сумасшедшие. Реальной угрозы не представляют, но попасть в них достаточно сложно.

Рейтинг трудности Easy.

— Зомби.

Таких братков вы уже встречали в Castlevania. Они “просыпаются” через некоторое время после того, как вы их убили, а потому реально убить их нельзя. Тактика простая: врежьте как следует и, когда он грохнется наземь, драпайте со всех ног, пока не очухается.

Рейтинг трудности Quite Easy.

— Босс стратегия.

Если у вас возникнут какие-нибудь проблемы в схватках с боссами, то вам этот раздел совершенно не повредит. Каждому боссу указан рейтинг трудности по 10-ти бальной шкале. Естественно, что уровень 1 очень легкий, а уровень 10 победить практически невозможно.

— Босс 1: Стадия 1 The Unit Droid.

Этот робот летает по арене, а вам нужно уворачиваться, швырять в него ручные гранаты (hand grenades) или же метнуть бумеранг. Особой тактики не требуется, поскольку противник неопасный.

Рейтинг: 2,1/10.

— Босс 2: Стадия 2 The Dragon.

Немного сильнее первого босса, умеет вращаться. Ручные гранаты очень эффективны, пожалуй, это самый легкий способ. Однако учтите, что как только босс начнет вращаться, старайтесь перепрыгнуть через не-

го, и этого достаточно.

Рейтинг: 6,7/10.

— Босс 3: Стадия 3 Killer Bees.

Схватка происходит в большой комнате, напоминающей огромный улей. Здесь, собственно, и живут пчелы. Вы должны занять позицию где-нибудь сбоку и ждать, когда улей откроется. Как только начнут вылетать пчелы, атакуйте своими бумерангами, причем повреждения можно нанести только в тот момент, когда улей открыт, и чтобы уничтожить босса, нужно ликвидировать все ульи. Стратегии никакой не нужно, просто быстренько перемещайтесь по арене и уничтожайте все, что подвернется под руку.

Рейтинг: 4,3/10.

— Босс 4: Стадия 4 The Green Alien.

Этот босс то появляется, то исчезает, и естественно, что атаковать его следует в момент появления. Однако учтите, что как только босс материализуется, то тут же атакует лазерными лучами. Действовать нужно быстро и атаковать именно в момент появления и тут же отбежать куда-нибудь в сторону. Тогда все будет в порядке. Старайтесь не задерживаться в центре экрана, поскольку именно здесь он появляется чаще всего.

Рейтинг: 5,2/10.

— Босс 5: Стадия 5 The Mega-Robot.

Босс перемещается с одной стороны на другую, так что займите позицию с краю и ждите. Как только он приблизится, вот в этот момент и атакуйте. Но лучше не перемещаться по экрану, в этом случае вы становитесь уязвимы к его атакам. Используйте ручные гранаты. Это лучшее оружие.

Рейтинг: 5,7/10.

— Босс 6: Стадия 6 The Tall Robot.

Высокий робот разгуливает по арене, перемещаясь с одной стороны на другую. Вам надо попытаться атаковать сверху. Для этого можете использовать колонны, которые то исчезают, то появляются. На самом деле, про эти колонны можно вообще забыть, поскольку в силу того, что они исчезают, могут возникнуть просто дополнительные трудности. Атакуйте босса в голову, швыряйте ручные гранаты, "стреляйте" бумерангами, дождитесь когда он подойдет к вам, и атакуйте. Можете даже пропустить удар, а затем тут же перебегите на другую сторону и снова ждите, хотя не следует пропускать слишком много атак. Повреждения могут оказаться чересчур серьезными. Если будете действовать правильно, то уничтожите робота прежде, чем он успеет сделать это с вами.

Рейтинг: 6,2/10.

— Босс 7: Стадия 7 The Scientist.

В этой схватке как бы две части. В первой вы сражаетесь с ученым, а во второй с космическим кораблем. Ученый будет перемещаться в воздухе, а вы бегайте по арене и атакуйте при первой возможности. Ручными гранатами пользоваться нецелесообразно, сберегите их для следующего босса. Лучшее оружие recover-energytanks. Победу одержите без особых проблем, а после этого появится как бы сторая часть босса — космический корабль. Победить его куда сложнее, тем более, что он обрушивает на вас какие-то кислотные дожди. Теперь самое подходящее время для ручных гранат. Они нанесут кораблю серьезные повреждения, но не уничтожат, так что продолжайте атаки и, в конце концов, одержите победу. Никакой особой стратегии не требуется, однако, если уровень энергии у вас невысок, используйте свои energytanks, которыми должны были запастись до встречи с этим боссом.

Уровень трудности: 7/10.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Вы уже достаточно много знаете об игре, представляете себе врагов и боссов, а потому в прохождении мы укажем лишь на самый сложные места и поможем в них разобраться. Первая стадия чрезвычайно проста, и в ней даже не требуется каких-нибудь дополнительных советов и рекомендаций. А вот в нескольких уровнях в дальнейшем, где вам нужно будет встретиться с агентами, проблемы воз-

никнуть могут, и тогда прохождение вполне пригодится. Кстати, в этой игре вы можете выбрать любой уровень, с которого хотите стартовать. Конечно, за исключением последнего. Однако, учтите что каждый последующий уровень намного сложнее предыдущего, а потому целесообразно как следует освоиться с управлением, разобраться с врагами, научиться их уничтожать быстро и без проблем, а затем уже переходить к более сложным уровням. Но если вы хотите пройти игру более сложным путем, то это ваш выбор.

В игре семь комнат, по одной на каждом уровне, здесь же вам предстоит сражаться и с боссами. Причем, чтобы отключить компьютерную систему, необходимо победить босса. А чтобы открыть дверь, вы должны вначале добыть идентификационную карту, а их вы можете получить, лишь встретив агента на каждой из стадий. Если вы подойдете к двери до того, как встретите агента, значит у вас не будет карточки, и дверь не сможете открыть, так что последовательность действий вполне понятна – вначале надо отыскать агента, а потом уже пытаться открыть дверь.

— Сектор 1.

Самый первый сектор в игре. Последовательность не очень сложная. Поднимитесь по лестнице слева и попадете в следующую комнату. Прыжком подскочите к следующей лестнице, воспользуйтесь ею, затем перескочите в правое крыло этого помещения, продвигайтесь направо, уничтожайте врагов, двигайтесь дальше в этом направлении, перепрыгните через расселину и спуститесь по лестнице. Пройдите направо, прыгните к лестнице и увидите острые Черные Иглы и колонны справа. Не пугайтесь, когда свалитесь вниз; если нажмете кнопку **RIGHT** во время падения с лестницы, то как раз приземлитесь на колонне. Справа находится power balde. Однако, если считаете попытку добыть его слишком рискованной, то и не обращайте внимания. Если же решите добыть его, то сразу же после этого поднимайтесь наверх в следуюущю комнату, сверните налево, снова наверх, затем поверните направо, поговорите с агентом, получите от него идентификационную карту ID Card, спускайтесь вниз или, если хотите, можете прыгнуть к другой лестнице. Пройдите направо, поднимайтесь наверх, вскарабкайтесь наверх, сверните налево, затем направо, вниз, еще раз вниз и снова направо. Поднимайтесь наверх, если хотите получить еще один power black, а затем спускайтесь вниз и сверните налево. Дальше спускайтесь вниз, прыгайте с платформы на платформу, продвигаясь налево; остерегайтесь острых игл, вскарабкайтесь по лестнице, сверните направо, спуститесь вниз, затем налево и покиньте сектор, выйдя через дверь.

— Сектор 2.

Пройдите направо, прыгните вверх и дальше до конца направо, затем сверните налево, поднимитесь по лестнице в следующую комнату, поверните направо, воспользуйтесь очередной лестницей, прыгайте налево по платформам и увидите внизу огонь. Пройдите в водную зону и продвигайтесь до конца направо, а когда встретите агента и получите от него идентификационную карту, возвращайтесь обратно налево, спуститесь по лестнице, пройдите налево по стенкам, спукайтесь вниз, сверните налево и выйдите в "секторальную" дверь.

Схватка с боссом.

— Сектор 3.

Со старта отправляйтесь налево, поднимитесь по лестнице, сверните налево, затем направо, воспользуйтесь лестницей, сверните налево, затем еще по одной лестнице, затем направо, поднимайтесь наверх по очередной лестнице. Поговорите с агентом, получите от него карту этого сектора, продвигайтесь направо, спуститесь вниз, воспользуйтесь лестницей, пройдите вниз и затем еще раз вниз. В общем, продвигайтесь до последней лестницы, спуститесь по ней, пройдите направо, идите дальше вниз, отыщите power blast, поднимайтесь наверх,

прыгните вправо, затем вверх, чуть дальше спуститесь вниз, увидите синее море на заднем плане. Спускайтесь вниз, поверните направо и выйдите в дверь.

Схватка с третьим боссом.

— Сектор 4.

Поднимайтесь по лестнице, затем по следующей лестнице в очередной комнате и продвигайтесь дальше вверх; поднимитесь еще по одной лестнице, сверните направо, вниз, направо, вниз по первой лестнице, которую только увидите. Не доходя до роботов, хватайте power blade, пройдите направо мимо шаров, спуститесь по лестнице мимо шаров, сверните налево, затем спускайтесь вниз по бесконечной лестнице и окажетесь в ледовом царстве. Сверните направо и через некторое время встретите своего агента, получите от него идентификационную карту. Спускайтесь по летнице и, поскольку обратно этим путем вернуться нельзя, сверните направо, воспользуйтесь лестницей. Запрыгнуть на колонну, к сожалению, невозможно, она слишком высокая, так что продвигайтесь налево. Подимитесь вверх по двум лестницам, затем пройдите налево, поднимитесь по лестнице, продолжайте подъем, уничтожьте дроида, сверните направо, поднимитесь по следующей лестнице, сверните направо, возьмите power blade. Продвигайтесь вниз, спуститесь по лестнице, а затем к тому месту, где увидите многочисленных солдат. Сверните налево, затем направо, спускайтесь по лестнице и возможно увидите здоровенного спрута. Пройдите направо, прыгните вверх, вскарабкайтесь по лестнице, сверните направо, поднимитесь по следующей лестнице, сверните налево, поднимитесь по еще одной лестнице, затем поднимайтесь наверх, сверните направо, поднимитесь по следующей лестнице, сверните налево и поднимитесь по еще одной лестнице. По пути увидите синих летающих роботов. Поверните направо, поднимитесь по лестнице, затем налево, вверх по следующей лестнице и, наконец, окажетесь в очередной комнате, где вас поджидает осьминог и многочисленные платформы. Пройдите налево, прыгая с платформы на платформу, пока не доберетесь до лестницы. Поднимитесь по ней и пройдите в дверь.

Схватка с 4-м боссом.

— Секция 5.

Сверните направо, поднимитесь по лестнице, затем еще по одной, снова направо, спускайтесь вниз по лестнице и еще раз направо, и окажетесь на пиратском корабле. Далее у вас есть две возможности. Если спуститесь вниз по первой лестнице, которую увидите, то окажетесь в тоннеле с многочисленными роботами. Этот путь заметно сложнее, а вот если пойдете направо на корабле, то выберите заметно более безопасный маршрут. Кстати, по пути найдете и power blade.

Итак, если вы спустились по лестнице, сразу же сверните направо, спуститесь еще по одной лестнице, сверните налево, а затем направо. Поднимайтесь по лестнице вверх, отыщите Power blade, спускайтесь вниз и сверните направо. А если выберете второй маршрут, то отправляйтесь направо, спуститесь по первой лестнице, которую увидите; возьмите power blade, возвращайтесь наверх и продвигайтесь направо, спуститесь по лестнице, затем налево, потом направо. Далее увидите довольно опасную лестницу. Если хотите, можете попытаться по ней вскарабкаться, но она никуда не приведет. так что поднимитесь вверх по первой лестнице, а затем по следующей и окажетесь на платформе, до которой ранее добраться не могли. Сверните один раз направо, затем еще раз и спускайтесь вниз. Найдете power blade, пройдите направо, поднимайтесь вверх по двум лестницам, а затем сверните направо, вскарабкайтесь по очередной лестнице, затем налево, снова поднимитесь по лестнице. Не пытайтесь прыгнуть в среднюю часть комнаты, это совершенно невозможно. Лучше подняться вверх по следующей лест-

нице, после чего встретите агента и получите от него идентификационную карту. Спускайтесь вниз и двигайтесь дальше, спрыгните вниз, затем спуститесь по лестнице, а потом еще по одной. Сверните налево, но будьте осторожны, поскольку синие рыбы явно попытаются вас задержать. Пройдите налево, поднимитесь по лестнице. Будьте осторожны, потому что осьминог скрывается за углом. Сверните налево, воспользуйтесь лестницей, сверните направо, затем налево, снова направо и дальше вверх по первой лестнице и окажетесь в следующей комнате. Затем вскарабкайтесь по лестнице, пройдите направо на колонну, поднимитесь по первой лестнице, которую увидите; сверните налево, поднимитесь по следующей лестнице, поверните направо, снова вверх по лестнице и еще раз направо, а когда подойдете к двери, то покинете сектор.

Схватка с 5-м боссом.

— Сектор 6.

Первым делом сверните направо, спуститесь по первой лестнице в канализацию и увидите агента. Пройдите направо, двигайтесь до конца, затем спуститесь вниз, сверните налево и двигайтесь вниз до самого конца, где, собственно, и встретите агента. Поговорите с ним, возьмите идентификационную карту. Будьте осторожны, аккуратно прыгайте через расселину, чтобы не провалиться вниз. Возвращайтесь обратно, используйте зеленые колонны, чтобы безопасно перебраться на другую сторону; сверните налево, снова прыгайте по колоннам, поднимайтесь вверх, сверните направо, поднимитесь по следующей лестнице, снова направо, снова по лестнице, затем налево инаправо. Разберитесь с зомби, спуститесь по первой лестнице, затем по еще одной, поверните направо, спуститесь вниз, сверните налево, отыщите power blade в правом крыле, для чего придется воспользоваться колонной, но колонна рухнет вниз, не отчаивайтесь. Пройдите направо, выйдите за пределы экрана и возвращайтесь обратно. Увидите на прежнем месте новую колонну. Прыгайте влево, поднимитесь по лестнице, затем снова направо, снова поднимитесь по лестнице, сверните налево, снова направо, продвигайтесь дальше в этом направлении. Найдете "восстановитель" жизни life-recover, возвращайтесь обратно налево, спуститесь на лестницу, пройдите направо по длинному коридору, спускайтесь вниз, найдете еще один power blade. Спускайтесь вниз, сверните направо, затем вверх по лестнице, возьмите еще один power blade. Прыгайте прямо к лестнице, поднимайтесь по ней. Неважно по какой лестнице ввы подниметесь, обе они ведут наверх в синюю зону. Поверните налево, поднимитесь по лестнице, затем сверните направо и спускайтесь вниз. Поверните направо, поднимитесь по лестнице и увидите дверь. Войдите в нее и сразитесь с шестым боссом.

Машина уже получила информацию, что вы расправились с силами безопасности и добрались в центральную зону, так что вам придется нелегко.

Пройдите направо до конца, отыщите power blade, затем возвращайтесь обратно, поднимитесь по лестнице, сверните налево, затем направо, вверх по следующей лестнице, снова направо и вверх, налево, затем поднимитесь по лестнице, сверните направо, возьмите восстановитель жизни life-recover. Спускайтесь вниз, возьмите еще один восстановитель жизни, спускайтесь вниз, отыщите power blade, снова вниз, и возвращайтесь обратно. Поднимитесь по лестнице в том самом месте, где находился восстановитесь жизни; сверните налево, поднимитесь по лестнице, затем направо, вверх по лестнице, направо, вниз по следующей лестнице и прыгайте вниз направо, поднимитесь вверх по лестнице, сверните направо, спутситесь по лестнице и снова прыгайте вправо. Продолжайте двигаться в этом направлении, поднимитесь по лестнице, сверните налево, поднимитесь по лестнице, сверните налево и

прыгайте по колоннам, а когда доберетесь до лестницы, поднимитесь по ней наверх, продолжайте движение в этом направлении, поднимитесь по очередной лестнице и, наконец, предстанете перед последним боссом. А как с ним драться вы уже знаете.

Итак, вы славно справились с делом, и угроза существованию человечества устранена. Теперь необходимо перестроить всю компьютерную систему, но на этот раз надо действовать более тщательно и осторожно, чтобы ни в коем случае не оказаться во власти взбесившейся машины.

POWER BLADE 2

*** Битва уровня 6.**

Введите следующие пароли:

[Green bottle object] [Curvy "V"] [Hamburger object] [Звезда]

["L" на круге] [Curvy "V"] [Буква "S"] [Two curvy "V"s]

[Green bottle object] [Hamburger object] [Two curvy "V"s] ["L" на круге]

PREDATOR

*** Самоубийство.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **B**, если ваш герой пойман.

PRINCE OF PERSIA

Пока султан воевал со своей армией с каким-то зарубежным противником, визирь Grand Viser Jaffar захватил его трон и стал чрезвычайно жестоко править страной. Наступили страшные времена, и для того, чтобы упрочить свое положение, Джафар решил жениться на дочери султана. Единственным препятствием к этому является иностранный искатель приключений: молодой человек, явившийся сюда, чтобы завоевать сердце дочери султана, удивительно красивой и милой девушки. Таким образом он совершенно невольно приобрел ужасного врага, поскольку Джафар сам намеревался жениться на ней. А потому он приказал арестовать юношу, отнять у него меч и другое снаряжение, а самого его заточить в подземелье замка сул-



тана. Тем временем принцессе Джафар предоставил возможность выбора. У нее всего час, чтобы решить: выходит ли она замуж за Джафара? В противном случае она должна погибнуть. Если она решит вопрос положительно, то визирь станет новым правителем страны, и тогда жителям надежд на нормальную жизнь просто никаких. При этом, конечно же, юноша будет убит, хотя судьба предназначала ему место принца Персии.

Итак, вам нужно успешно завершить игру за 60 минут, и для этого понадобится не только скорость, реакция, а самое гланое: выполнять точные прыжки и если промахнетесь, то или погибнете или в лучшем случае должны будет вернуться обратно к тому месту, где совершили ошибку при прыжке. Если внимательно прочтете прохождение, то возможно сможете избежать подобных неприятностей и добраться до принцессы в течение часа.

Первым делом нужно в совершенстве освоить управление, тогда у вас появится реальный шанс. И учтите, что каждый раз, когда возникают какие-нибудь сомнения, и вы не знаете как лучше поступить, поставьте игру на паузу, прочтите очередной раздел прохождения и будете знать как действовать в очередной комнате, приготовиться, разработать план, тем более, что время паузы в об-

щий зачет времени игры не входит.

*** Пароли уровней.**

2 **73232535**	3 **96479232**
4 **53049212**	5 **51144526**
6 **18736748**	7 **42085223**
8 **98564243**	9 **51139315**
10 **53246739**	11 **32015527**
12 **44153123**	13 **96635134**
14 **75423134**	End **89012414**

ПРОХОЖДЕНИЕ

На всякий случай в конце каждого уровня мы приводим пароль. Возможно вы получите другой пароль, в зависимости от того времени, которое затратили на прохождение уровня, но если почувствуете, что затрачено слишком много времени, и вы можете не уложиться в контрольное время, т.е. за час, используйте приведенный нами пароль и сможете скомпенсировать возникшее отставание по времени.

— Уровень 1.

В начале игры вы оказываетесь в самом глубоком подземелье. Ворота закрыты, так что спуститесь по нижней дорожке, перебегите направо к стене, пол посередине обвалится, и вы окажетесь в следующей комнате, уцепившись руками за карниз. Когда свалитесь, естественно, потеряете некоторое количество энергии, и как только приземлитесь, перебегите влево, поднимитесь наверх и войдите в следующую комнату. Снова пробегите влево, прыгните через расселину, затем наступите на нажимную плиту (ворота откроются) и пройдите налево в комнату. Здесь нужно спуститься на нижний уровень и запрыгнуть на нажимную плиту справа, перескочить через расселину слева и подняться наверх в следующую комнату. Не останавливаясь, бегите налево, поскольку пол у вас под ногами будет обрушиваться, и когда войдете в следующую комнату, сразу же наступите на нажимную плиту, а затем бегите и прыгайте через расселину, но ни в коем случае нельзя приземлиться на нажимную плиту на другой стороне этой расселины, поскольку в этом случае ворота, которые вы только что открыли, закроются. Вскарабкайтесь на стену, а затем в следующую комнату, прыгните через расселину и бегите налево в очередное помещение. Спускайтесь вниз, хватайте меч (sword), затем поднимитесь наверх обратно к тому месту, где вошли в комнату, и отправляйтесь направо. Пройдя несколько экранов (желательно воспользоваться верхней дорожкой), окажетесь на экране, на который вы свалились на старте. Кстати, на полу увидите обломки платформы, с которой вы упали. Продвигайтесь направо и приготовьтесь к первой схватке. Вы, конечно же, знаете, что нажав кнопку **A**, вы выполняете атаку, а нажав кнопки **B** или **UP**, блокируете атаку соперника. Когда сражаетесь на мечах, лучше всего блокировать атаку врага, а затем немедленно атаковать, пока он не пришел в себя от своего промаха. Если уж сами решите атаковать, то лучше этого не делать в тот момент, когда враг двигается вам навстречу. Первый охранник слабак. Нанесите три удара и одержите победу. Перебегите направо в следующую комнату и увидите закрытую дверь. Вскарабкайтесь на карниз в левой части комнаты, активируйте нажимную плиту, дверь откроется, пройдите через нее и покинете нижний уровень подземелья.

Ваш пароль: **84308323**.

— Уровень 2.

В самом начале уровня бегите налево в соседнюю комнату, не останавливайтесь, иначе провалитесь сквозь обрушивающийся пол; победите охранника и бегите налево в следующую комнату. Не пропустите настойку внизу. С ее помощью сможете восстановить потерянную энергию. Правда, для того, чтобы добыть ее, придется провалиться сквозь пол. Но это нужно сделать в любом случае, а затем поднимайтесь наверх, двигайтесь очень осторожно, надо пробраться мимо острых шипов. Обратите внимание на небольшие отверстия в полу, именно оттуда и выскакивают шипы. Взберитесь на верхний карниз и продвигайтесь налево.

Теперь вам нужно выполнить прыжок с разбега (running Jump), чтобы перескочить на карниз слева. Не забудьте, вы должны нажать кнопку А прежде, чем подойдете к самому концу платформы, поскольку управление имеет некоторую инерцию и реагирует не сразу. Когда совершите прыжок, нажмите кнопку А или В, чтобы уцапиться руками за карниз. Вскарабкайтесь на него и поднимайтесь в следующую комнату. Продвигайтесь дальше вверх, сверните налево, войдите в комнату, сразитесь еще с одним охранником (трех точных атак будет достаточно), сверните налево, наступите на нажимную плиту, и откроются ворота, ведущие в следующую комнату.

Если здоровье пошатнулось, и необходимо пополнить энергию, спрыгните вниз на пол за настойкой, а затем перейдите в соседнюю комнату слева. Если же нет необходимости в настойке, просто бегите налево, наступите на нажимную плиту, чтобы открыть ворота, и проскочите в них.

Если воспользуетесь нижней дорогой, осторожно пробирайтесь по ступенькам мимо острых шипов, затем поднимитесь вверх и сверните налево, где придется сразиться с очередным охранником. Ему тоже трех ударов будет более, чем достаточно.

Перейдите налево в следующую комнату, ни в коем случае не следует выпивать настойку, поскольку потеряете один "сектор" индикатора жизни. Взберитесь на стену, сверните налево в соседнюю комнату, аккуратно пробирайтесь по ступенькам до самого края карниза, перескочите через расселину, сразитесь с очередным охранником и перейдите налево в соседнюю комнату.

Как только войдете в комнату, вскарабкайтесь на карниз в верхней части этого помещения, затем сделайте осторожный шажок вправо, развернитесь и прыгайте на верхний карниз. Перебегите вправо, хватайте настойку, выпейте ее, и индикатор силы повысит свой уровень. Теперь осторожно возвращайтесь обратно вниз, уцепитесь руками за край карниза для того, чтобы не напороться на шипы. Спрыгните вниз и спускайтесь в нижнюю комнату, из которой ранее вышли. Спустившись вниз, перейдите влево в следующую комнату, бегите в этом же направлении, прыгая через отверстие в земле, откуда выскакивают шипы. Когда окажетесь в следующем помещении, прыгните через расселину, взберитесь на верхний уровень и перейдите налево в очередную комнату. Подбегите к стене, нажмите кнопку **UP**, чтобы прыгнуть, и ударитесь головой по плите наверху. Она упадет вниз, а вы таким образом сможете пробраться в очередную комнату.

Первым делом аккуратно сделайте шаг влево. Нажмите кнопку **RIGHT**, чтобы повернуться направо; затем кнопку **UP**, чтобы запрыгнуть на очердной карниз. Пробегите чуть вправо, но в комнату пока не входите. Развернитесь, выполните прыжок с разбега так, чтобы приземлиться на небольшом карнизе правой части экрана. Дистанция очень приличная, но допрыгнуть туда можно, если удерживать кнопку **UP** и нажать кнопку **A** или **B**, чтобы вцепиться в край карниза, когда подлетите к нему. На карнизе нажимная плита, активируйте ее, и откроется дверь, ведущая на третий уровень. Стоя на этом карнизе, повернитесь направо, нажмите кнопку **A**, чтобы прыгнуть обратно вправо. Постарайтесь ухватиться за верхний карниз, а если не получится, ну что же, тогда попытайтесь уцепиться за карниз чуть ниже. Пробегите мимо факела к комнате направо, далее в дверь и попадете на третий уровень.

Ваш пароль: **63137010**.

— Уровень 3.

Здесь встретитесь с первым скелетом. Итак, со старта пройдите направо, войдите в комнату, вскарабкайтесь на два карниза, затем прыгните вправо и взберитесь на карниз в следующей комнате. Продолжайте подниматься наверх, затем прыгните вправо через расселину и попадете в очередную комнату. Далее вам предстоит выполнить три прыжка.

Осторожненько подойдите к краю, выполните первый прыжок, снова осторожно подойдите к краю, перескочите на следующий карниз так, чтобы приземлиться на нажимной плите. Теперь вам предстоит самое сложное. Аккуратно подойдите к правому краю нажимной плиты и прыгайте в следующую комнату направо, но будьте готовы своевременно уцепиться за край карниза в следующей комнате, и если вам удастся сделать этот прыжок, пройдите мимо факелов, остановитесь под первой пурпурной плитой (как раз над факелом), подпрыгните вверх, ударьтесь в нее головой, плита свалится вниз, и вы сможете забраться наверх в следующую комнату.

Здесь вам нужно увернуться от слайсеров (Slicers). Дождитесь, когда они раскроются и бегите, ноги вам не отрежут. Затем взбирайтесь наверх, хватайте настойку, лежащую прямо на открытом месте. С ее помощью сможете поднять уровень индикатора жизни на 5 секторов, затем спускайтесь обратно вниз, сверните налево, пробегите мимо слайсеров и возвращайтесь в комнату.

Перебегите влево, свалитесь в расселину (не огорчайтесь, сильно не расшибетесь) и приземлитесь возле двух факелов. Пройдите к левому краю платформы, перескочите в комнату налево, обязательно ухватите за край платформы в следующей комнате и взберитесь наверх. Обратите внимание на небольшой карниз с нажимной плитой, который открывает ворота в три комнаты, находящиеся слева. Подробнее мы обсудим этот момент чуть позже, поскольку здесь нужно успеть проскочить через ворота, прежде чем они закроются.

Быстро, но очень осторожно пробирайтесь налево, прыгайте через расселины, но в следующую комнату заскакивать не нужно. Войдите в нее осторожненько, поскольку нужно будет сразу же совершить быстрый прыжок, перескочить через расселину и перебежать налево в следующую комнату, но учтите, что в эту комнату обязательно нужно вбежать, потому что...

Вам сразу же предстоит выполнить мощный прыжок с разбега, иначе через большую расселину не перескочить. Обязательно ухватитесь за край карниза на другой стороне, вскарабкивайтесь наверх и мчитесь снова налево в следующую комнату.

Продолжайте бежать, затем прыгните налево. Нужно успеть это сделать прежде, чем опустятся ворота, и тогда попадате в комнату. Если же ворота уже захлопнутся, то вам придется возвращаться обратно к тому месту, где активировали нажимную плиту.

Если необходима энергия, хватайте настойку. В противном случае продолжайте двигаться налево к следующей комнате, но обязательно вбегите в нее. Остановитесь, как только проскочите мимо обрушивающихся пластин, а затем увидите первого охранника-скелета. Он, пожалуй, будет покруче обычных охранников. Не забудьте обязательно блокировать его атаку и тут же контратакуйте. Практически всегда попадете в цель. Сделаете это три раза, и скелет снова отправится в преисподню.

Проскочите мимо слайсера и спускайтесь в нижнюю комнату. Бегите до конца направо, наступите на нажимную плиту, и откроется дверь на выход внизу. Затем возвращайтесь налево, поднимитесь в комнату, в которой совсем недавно находились; продолжайте подъем наверх, затем сверните направо, дальше мимо слайсера и в следующую комнату. Здесь придется как следует потрудиться. Пройдите направо, пока не подойдете к карнизу. Можно попытаться спуститься вниз, в комнату с этой стороны. Но, к сожалению, почти наверняка ничего не получится. Значительно легче встать на карниз, перескочить на другую сторону, и если прыгните слишком далеко и окажетесь в следующей комнате, осторожно вернитесь назад налево, встаньте на краю правого карниза, сделайте аккуратненький шажок, чтобы встать действительно на самый его край, а затем падайте вниз, но при этом постарайтесь точнее (это совер-

шенно необходимо) уцепиться за край карниза слева. Если получится, то запросто спуститесь вниз в следующую комнату.

Здесь нужно пробежать налево мимо обрушивающейся плиты и выскочить в следующую комнату, пройти в дверь и, соответственно, попадете на следующий уровень.

Ваш пароль: **19604020**.

— Уровень 4.

Со старта бегите направо, наступите на нажимную плиту, затем перебегите налево в следующую комнату и бегите дальше в этом же направлении. Воспользуйтесь нижней дорожкой, затем наступите на нажимную плиту, и откроется дверь, ведущая в следующую комнату слева.

Здесь без размышлений бегите налево, пока не окажетесь возле ворот. Напольная плита обрушится, когда промчитесь по ней, но поскольку вы находитесь слева от отверстия, сделайте несколько небольших шажочков, наступите на самый край, а затем надо идти вниз. Немедленно нажмите и удерживайте кнопку В во время падения. Себя вы не видите, но это совсем не страшно, поскольку на самом деле падение не смертельное: отпустив кнопку, приземлитесь безопасно в комнате внизу. Тут же перебегите направо, где предстоит схватка на мечах с еще одним охранником. Разделавшись с ним, возвращайтесь обратно налево и пройдите в следующую комнату, где перед собой увидите огромную расселину. На карнизе с другой стороны находится нажимная плита, и вам необходимо до нее добраться. Прыжок, в принципе, можно сделать, но для этого необходимо разбежаться еще из предыдущей комнаты. Однако, значительно проще прыгнуть прямо вверх, уцепиться руками за карниз наверху и таким образом окажетесь в следующей комнате. Затем пройдите налево, спрыгните вниз и приземлитесь точно на нажимной плите.

Подпрыгните вверх, чтобы снова забраться в комнату наверху; встаньте в дальнем левом конце карниза, на который вы только что взобрались, и попытайтесь прыгнуть прямо вверх, чтобы выбить головой плиту. Вскарабкайтесь в образовавшееся отверстие, а затем пройдите в комнату слева.

Увернитесь от слайсера, хватайте настойку. В результате уровень вашего индикатора жизни повысится на 1 сектор, а затем возвращайтесь в комнату справа. Спуститесь на нижний уровень этой комнаты, используя метод, который мы уже обсуждали ранее: осторожненько подойдя к краю карниза, свалитесь вниз и быстро удерживайте кнопку В, чтобы ухватиться за край карниза справа. Выбравшись на этот карниз, пройдите направо и спускайтесь в следующую комнату.

Теперь вам нужно пройти направо, и когда заглянете в третью комнату, то увидите внизу настойку. Возьмите ее, если необходима энергия, а в следующей комнате справа найдете еще одну настойку. Оставьте ее пока, на самом деле, она не нужна. Конечно, если здоровье на нуле, то выпейте ее. Пробирайтесь мимо очередного слайсера, выбейте дух из охранника. Если вы не взяли настойку, теперь хватайте ее, поскольку она вам не повредит после этой схватки.

Перейдите направо в следующую комнату, поднимитесь наверх в очередную комнату, а затем направо в следующую. Здесь нужно перейти вправо в соседнюю комнату, но будьте осторожны, чтобы не напороться на острые шипы в конце холла, через них можно перепрыгнуть. Если внимательно присмотритесь, то увидите в земле небольшие отверстия, из них как раз и выскакивают шипы. Однако, если действовать осторожно и внимательно, то можно пройти безопасно через них.

Пронзите своим мечом очередного охранника и идите направо в следующую комнату, и если необходима энергия, возьмите настойку. В противном случае, просто перейдите в соседнюю комнату, вскарабкайтесь на стену, перейдите в очередное помещение, спуститесь вниз к тому месту, где находится слайсер. Пройдите мимо него в ком-

нату налево, наступите на нажимную плиту, а затем возвращайтесь направо, но помните, ни в коем случае нельзя напороться на слайсера, когда будете возвращаться. Пробегите мимо него, затем вскарабкайтесь наверх, возвращайтесь налево и опять окажетесь в этой комнате и увидите выход, которого ранее не было. Так что разбегитесь как следует и прыгайте через него, но не удивляйтесь, если в момент прыжка увидите справа своего собственного клона. Не обращайте на него внимания, с ним, так или иначе, придется встретиться позже. Бегите налево в следующую комнату, пробегите через нее, а вот в следующей комнате как раз и увидите выход с уровня. Не медлите, и вы "на свободе".

Пароль: **73339738**.

— Уровень 5.

На старте этого уровня бегите налево, наступите на нажимную плиту, затем возвращайтесь обратно назад направо и в следующую комнату через открывшуюся дверь. Поднимитесь наверх, разберитесь с охранником и карабкайтесь в следующую комнату. Поднимитесь к среднему ярусу, сверните направо, войдите в следующую комнату, аккуратненько проберитесь мимо двух слайсеров и прежде, чем доберетесь до настойки наверху, появится клон с предыдущего уровня, опередит вас, сцапает настойку и удерет. Вряд ли вы сумеете догнать его, так что поднимайтесь наверх в следующую комнату и по пути наступите нанажимную плиту, чтобы открыть ворота в очередной комнате.

Пройдите через ворота, сверните налево в следующую комнату. Здесь очень широкая расселина, но вам, к счастью, через нее прыгать не нужно. Встаньте на карниз, развернитесь лицом вправо, нажмите кнопку **DOWN**, чтобы спрыгнуть вниз в очередную комнату. Приземлитесь на карнизе, найдете настойку, хватайте ее, пора восстановить энергию, а затем прыгайте вниз. Наступите на нажимную плиту в левой стороне комнаты, а затем бегите направо в соседнюю комнату, поднимитесь на верхний левый карниз, затем возвращайтесь налево, войдите в комнату и поднимитесь на карниз, с которого только что взяли настойку. Разбегитесь, прыгните через расселину, а затем пройдите налево в следующую комнату и не медлите, иначе ворота закроются.

Выбейте дух из охранника, продвигайтесь налево к очередной комнате. Здесь вас встретит еще один охранник. Быстренько прикончите его и продолжайте двигаться налево. Наступите на нажимную плиту, чтобы открыть ворота. Затем наступите на еще одну нажимную плиту и опуститесь вниз, где сможете выпить очередную настойку (кто-то поставил их в самых подходящих местах), а дальше вам предстоит принять решение. Ваш индикатор силы Sranght Gauge имеет 5 секторов, и если он заполнен не полностью, то спуститесь в соседнюю комнату, где найдете настойку. Выпив ее, добавите еще один "сектор" к индикатору, а затем возвращайтесь обратно наверх. Если вы обнаружили две настойки на предыдущих уровнях, и тем самым индикатор заполнен доверху, то можете сразу пройти налево в соседнюю комнату.

В этой комнате, вероятно, сразу же поймете, что пол под ногами обрушится, и провалитесь прямо вниз, так что перебегать через него быстро не нужно. Лучше перескочите через плиту и бегите в следующую комнату налево, по пути наступите на нажимную плиту, а затем очень осторожно, буквально на цыпочках, проберитесь через острые шипы, перескочите через отверстие и попадете в очередную комнату, войдите в дверь и поднимайтесь на следующий уровень. Окажетесь в замке.

Пароль: **41056213**.

— Уровень 6.

Пожалуй, один из самых быстрых уровней в игре. В самом начале наступите на нажимную плиту справа, затем пройдите налево, попадете в следующую комнату. Продвигайтесь в этом напраавлении, можете прыжками, но лучше осторожными шажками. Преодолейте два ряда плит с шипами, перейдите в следую-

щую комнату, перейдите верез нажимную плиту, чтобы открыть ворота; перескочите через расселину, медленно зайдите в следующую комнату. Здесь находится очень опасная плита, на нее наступать не следует. Прыгните через нее, а затем разделайтесь с охранником и перейдите в соседнюю комнату.

Бегите налево и увидите большую расселину, по другую сторону которой находятся ворота. Быстро наступите на нажимную плиту и тут же заметите своего собственного клона, стоящего по другую сторону у открытых ворот. Немедленно возвращайтесь в комнату справа. Будьте осторожны, в комнату вбегать не следует, иначе тут же провалитесь в расселину. Первым делом выполните мощный прыжок с разбега, чтобы перескочить на другую сторону, но мерзкий клон наступит на нажимную плиту с другой стороны и закроет ворота буквально перед вашим носом, а до карниза вы так или иначе не допрыгнете и, естественно, рухнете вниз. Однако, прежде чем нажать какую-нибудь кнопку, прочитайте следующий абзац.

Это конец уровня, вы узнаете пароль, но необходимо вначале кое-что сделать. Как только начнется следующий уровень, вы, на самом деле будете продолжать падение, начавшееся на предыдущем уровне, так что постарайтесь как можно быстрее ухватиться за край карниза или провалитесь в бездну.

Пароль: **42064425**.

— *Уровень 7.*

Будем надеяться, что вы безопасно забрались на карниз, за который уцепились, провалившись на этот уровень, и теперь вам предстоит сделать длинный прыжок через огромную расселину и приземлиться на карнизе направо. Можно, конечно, выполнить прыжок с места, но при этом обязательно уцепиться руками за край карниза и подтянуться наверх, а затем пройти направо в следующую комнату. Здесь вас встретит охранник. На этот раз охранник будет помощнее, прикончить его можно только четырьмя точными атаками. Расправившись с ним, пройдите дальше мимо слайсера в следующую комнату, затем направо в еще одну комнату, из нее вскарабкайтесь наверх в очередную комнату, пробегите мимо слайсера направо, забегите в соседнюю комнату, расправьтесь с охранником и бегите дальше. Когда окажетесь в очередной комнате, хватайте настойку, чтобы восстановить уровень энергии и спускайтесь в нижнюю комнату. Перебегите направо. Миновав две комнаты проскочите мимо нажимной плиты, наступив на нее по ходу дела, и окажетесь на карнизе в верхнем левом углу экрана.

Теперь вам предстоит серьезное испытание. Осторожненько подойдите к самому краю карниза, повернитесь лицом налево и как бы соскочите с карниза, предварительно спустившись на руках; отпустите руки и падайте вниз, но обязательно ухватитесь за край карниза в нижней части комнаты. Подтянитесь наверх и дальше вам нужно повторить эту процедуту, только в следующей комнате. Снова ухватитесь за край карниза, когда будете лететь вниз. Если промахнетесь, то неминуемо погибнете, пронзенный шипами внизу.

Когда справитесь с этими двумя довольно сложными упражнениями, пройдите налево, войдите в комнату, и здесь вам предстоит перепрыгнуть через две широких расселины. Можно перебраться через них двумя способами. Можно сделать прыжок с разбега, перескочить через первую расселину, уцепиться за край карниза по другую сторону, забраться наверх, но можно поступить и по-другому. Как только войдете в комнату, сделайте парочку осторожных шагов, чтобы встать точно перед факелом на стене. Затем нажмите кнопку **А** и запрыгните на узенькую платформу. Снова нажмите кнопку **А** и проскочите через вторую расселину. Второй способ, по-видимому, легче и безопаснее.

Перебравшись на другую сторону пройдите налево, в следующей комнате вам предстоит пробраться через "спрятанные" шипы. Можно перескочить через них, а мож-

но аккуратно, глядя под ноги, пробраться мимо шипов, а затем пройти в соседнюю комнату. Перебегите к тому месту, где на полу увидите обломки и вскарабайтесь по ним в комнату наверху; прыгните влево, перескочите через расселину, вбегите в комнату и приготовьтесь к схватке с охранником. Как только прикончите его, перебегите влево, перескочите мимо слайсера в следующую комнату, встаньте на нажимную плиту, ворота откроются, но проходить через них пока еще не следует. Обратите внимание на пол между двух ворот, там находится еще одна нажимная плита, она чуть-чуть приподнята. Вот наступать на нее не надо. В противном случае ворота закроются, и вам придется возвращаться обратно по кругу в эту же самую зону, так что аккуратненько перескочите через эту плиту и продвигайтесь налево в соседнюю комнату. Возьмите здесь настойку, и экран начнет вспыхивать. Осторожно, глядя под ноги, встаньте на карниз, повернитесь лицом вправо и спуститесь с карниза на следующий экран. Вы начнете падать, но падение будет, как при замедленной съемке, поскольку настойка, которую вы только что выпили, сделала вас легким, как перышко. Так что можете не волноваться за свою жизнь.

Наступите на нажимную плиту в левой части комнаты, пробегите через ворота справа, которые только что открылись; снова наступите на нажимную плиту, и откроется выход, ведущий на следующий уровень. Теперь можете смело проскочить в ворота, бегите вправо в соседнюю комнату, а затем в еще одну в этом же направлении. Найдете настойку, которая увеличит ваш индикатор силы (Stranght Gauge) до 6 секторов; хватайте ее, а затем бегите обратно на два экрана влево и проскочите в дверь, которая приведет вас на следующий уровень. Вы окажетесь во дворце визиря.

Пароль: **33010223**.

— Уровень 8.

По какой-то странной причине вы стартуете на этом уровне, имея лишь 5 секторов в индикаторе силы. Возможно, это какой-то сбой или один из секторов был израсходован, когда пробегали через нажимные плиты, после того как выпили настойку. Во всяком случае, это факт, не удивляйтесь.

Это один из самых длинных, но к счастью, не самых сложных уровней, а в конце его происходят ужасно симпатичные вещи. Со старта этого уровня пробирайтесь по верхней дорожке, затем перебегите влево через обрушивающиеся плиты и, когда окажетесь в следующей комнате, приготовьтесь к немедленной схватке с охранником. Охранники теперь стали заметно быстрее, и так будет на всех последующий уровнях, но вы также освоились и знаете как с ними сражаться, так что, разделавшись с этим охломоном, вам предстоит выполнить прыжок с разбега влево, пробежать через нажимную плиту, запрыгнуть на карниз слева, за который нужно будет ухватиться во время падения; вскарабкаться на него наверх и пройти налево.

Если необходима энергия, выпейте настойку, а затем прыгните к карнизам слева, аккуратно спуститесь вниз и соскочите в следующую комнату. Бегите направо мимо слайсера и, когда окажетесь в соседнем помещении, сверните направо, можете перескочить, а можете осторожно пройти мимо острых шипов. Перейдите в очередную комнату, сверните направо и продолжайте двигаться в этом направлении мимо шипов, пока не окажетесь в очередной комнате. И здесь практически то же самое. Бегите направо мимо обломков, валяющихся на полу, а в следующей комнате перескочите через шипы и продвигайтесь дальше. И наконец, вам предстоит сразиться с охранником. Наклепайте ему по первое число, перейдите с следующую комнату; если необходима энергия, вскарабкайтесь наверх, найдите и выпейте настойку и продолжайте двигаться вправо. В следующей комнате просто пробегите через нее и остановитесь возле карниза. Ваша задача

забраться на карниз, находящийся как раз над вами, так что вначале нужно будет сделать прыжок с разбега и ухватиться руками за край карниза справа. Инерция перенесет вас прямо в комнату внизу, но если сумеете ухватиться за карниз вовремя, то вскарабкаетесь наверх. Теперь нужно подниматься по карнизам наверх, выполнить прыжок с места, чтобы запрыгнуть на верхний левый карниз, и обязательно ухватиться за край руками, если начнете падать вниз.

Затем поднимайтесь в комнату наверху. Возьмите настойку, если необходима энергия; спуститесь в нижнюю комнату, пройдите налево в очередное помещение, разделайтесь с еще одним балбесом, у которого башка замотана "полотенцем"; перебегите налево, наступите на нажимную плиту, чтобы открыть ворота; перескочите через расселину влево и войдите в комнату, пробегите мимо слайсера и, когда окажетесь в следующей комнате, выполните прыжок с разбега влево. Иногда сумеете перелететь прямо на карниз, но в случае необходимости приготовьтесь ухватиться за край руками и, забравшись на карниз, перейдите в очередную комнату. Если чувствуете недостаток энергии, можете подняться в комнату наверху, взять настойку; ну, а если здоровье в порядке, сделайте длинный прыжок, чтобы перескочить через расселину. Не забудьте наступить на нажимную плиту перед прыжком и попадете в соседнюю комнату. Наступите на очередную нажимную плиту, пройдите влево, проскочите мимо слайсера и приготовьтесь к схватке с еще одним охранником. Если сумеете разделаться с ним быстро, то успеете проскочить налево прежде, чем ворота закроются, но горячиться не следует. Если не успеете, и ворота закроются, просто пройдите направо, наступите на нажимную плиту позади слайсера, а затем бегите налево, проскочите в дверь в соседнюю комнату. Вам здесь предстоит выполнить еще один дальний прыжок, но перед этим обязательно наступите на нажимную плиту справа, чтобы открыть ворота с другой стороны. Ухватитесь за карниз, если начнете падать; вскарабкайтесь наверх и пройдите налево, в комнату. Здесь сверните направо, проскочите мимо слайсера и, когда окажетесь в соседней комнате, наступите на нажимную плиту и увидите дверь, ведущую на выход с уровня вниз. Она откроется, так что вам нужно как можно быстрее добраться до нее. Возвращайтесь обратно в комнату, из которой только что вышли, пройдите направо, пробегите мимо слайсера, заскочите в соседнюю комнату и окажетесь перед закрытыми воротами. Не горячитесь, не впадайте в панику. С другой стороны комнаты выскочит маленькая мышка, наступит на нажимную плиту, и ворота откроются. Вот это удача! Спуститесь аккуратно вниз, затем перебегите влево, прыгайте через шипы, которые будут выскакивать из-под земли, и сможете попасть на следующий уровень.

Пароль: **96661143**.

— Уровень 9.

На старте бегите налево и, когда окажетесь в комнате, наступите на нажимную плиту справа, как только войдете в комнату, и остановитесь буквально на секунду. В этой комнате есть еще одна "секретная" нажимная плита, приблизительно на расстоянии 3 плит перед слайсером. Если прикоснетесь к ней, то ворота позади слайсера тут же закроются, так что перескочите через нее, пробегите мимо слайсера и продвигайтесь в следующую комнату. Так вскарабкаетесь в верхнюю комнату, перескочите через расселину вправо и бегите направо в очередное помещение. Проскочите мимо запечатанной двери на выход и, когда окажетесь в соседней комнате, осторожно пробегите мимо слайсера, расправьтесь с охранником, перебирайтесь в соседнюю комнату, вскарабкайтесь наверх, возьмите настойку, выпейте ее (лишняя энергия вам не повредит) и поднимайтесь в верхнюю комнату. Заберитесь в самую верхнюю часть этого помещения и бегите как

можно быстрее направо, поскольку под ногами плиты у вас будут обрушиваться. Как только окажетесь в следующей комнате справа, приготовьтесь к схватке с охранником. Дело это несложное, разберетесь с ним быстро. Пройдите направо и увидите нажимную плиту на полу. Наступите на нее и как ветер летите налево мимо слайсера в соседнюю комнату. Перескочите через расселину, затем перепрыгните через нажимную плиту прямо перед воротами (если наступите на нее, они тут же закроются), и если успеете сделать все быстро, то ворота будут открыты, и вы сможете двинуться дальше. В следующей комнате вам предстоит попрыгать по карнизу и забраться в комнату наверху. Поднявшись туда, окажетесь возле запертых ворот. Прыгните на небольшой карниз справа и таким образом активируете нажимную плиту, открывающую эти ворота. Теперь прыжком вернитесь обратно, перейдите в соседнюю комнату, прикончите охранника на длинном мосту, покажите ему, чему вы научились, и продвигайтесь налево. Если необходима настойка, чтобы пополнить запасы энергии, спуститесь вниз, возьмите и ее. Из этой комнаты нужно выйти по верхнему левому карнизу, но для этого необходимо вбежать в эту комнату, затем выполнить прыжок с разбега, причем, пожалуй, это самый дальний прыжок в игре. Вряд ли вы сумеете допргнуть до карниза, так что постарайтесь уцепиться за его край руками, вскарабкаться наверх, и не пугайтесь – если свалитесь, то просто вернетесь обратно на один экран и повторите попытку снова. Когда подтянетесь и вскарабкаетесь на карниз, таким образом активируете нажимную плиту. Аккуратно спуститесь в нижнюю часть комнаты и выйдите налево. Если необходима энергия, вскарабкайтесь наверх, возьмите настойку, а затем пройдите налево в соседнюю комнату. Подбегите к большой настойке в этой комнате, хватайте ее, и таким образом индикатор силы увеличится до 6-ти секторов. Затем возвращайтесь обратно в ту комнату, в которой только что находились; спуститесь в нижнюю ее часть, а затем проскочите в комнату внизу. Пробирайтесь в нижнюю часть этого помещения и снова спуститесь в нижнюю комнату. Здесь увидите слайсера. Пробегите мимо него, поскольку нужно нажать нажимную плиту, которая открывает ворота на выход; затем обратно пробегите мимо этого же слайсера, вскарабкайтесь на карниз над нажимной плитой, пробегите вправо и, когда окажетесь в следующей комнате, бегите в этом же направлении мимо слайсера. В следующей комнате разделайтесь с зеленым охранником и перебегите в комнату направо. Осторожно спуститесь с карниза на пол и окажетесь возле двери, ведущей на следующий уровень.

Пароль: **86579648**.

— Уровень 10.

И снова, по той же самой непонятной причине, вы стартуете на этом уровне имея лишь 5 секторов энергии в вашем индикаторе. Уровень короткий, но вам придется как следует поработать своим мечом.

Со старта продввигайтесь направо, вскарабкайтесь на верхнюю правую платформу, затем перейдите в комнату направо, наступите на нажимную плиту справа, как только войдете. Затем возвращайтесь в комнату, из которой только что вышли. Сверните налево и увидите ворота в верхнем левом углу, они теперь открыты. Быстренько подимайтесь туда, проскочите в них и тут же увидите охранника. Теперь они стали очень мощными и быстрыми, у них индикатор также состоит из 5 секторов, так что потребуется 5 точных атак, чтобы их уничтожить. Однако, такое дело вам по плечу. Расправившись с ним пробирайтесь налево и заберитесь в комнату наверху. Наступите на нажимную плиту в этой крохотной комнатке, а затем спускайтесь вниз в предыдущую комнату. Ворота слева открыты, так что можете пройти через них, но не горячитесь, здесь вас поджидает охранник, видимо он решил сделать вам сюрприз перед вы-

ходом. Прикончите его как можно быстрее, пройдите влево, наступите на нажимную плиту, чтобы открыть нижние ворота; спуститесь вниз, пройдите в них и закончите этот короткий, но симпатичный уровень.

Пароль: **76458537**.

— Уровень 11.

Вы наверное заметили, что комнаты обставлены все богаче и богаче. Это явный признак, что вы приближаетесь к центральным помещения дворца. Со старта вскарабкайтесь на стену, перейдите в комнату направо, бегите направо; как только войдете в эту комнату, вскарабкайтесь вверх, переберитесь через расселину и окажетесь в комнате наверху. Если необходима энергия, бегите налево в соседнюю комнату, возьмите настойку и тут же возвращайтесь обратно. Перейдите направо в соседнюю комнату, но не вбегайте в нее. Возьмите настойку, если необходима энергия, а затем спуститесь через отверстие в нижнюю комнату. Сверните направо, пробегите мимо слайсера, разделайтесь с охранником, быстренько проскочите в соседнюю комнату и увидите на полу кучу обломков, а ниже под этой кучей на небольшой платформочке находится нажимная плита. Аккуратно спуститесь вниз, наступите на эту плиту,% и ворота откроются. Но не горячитесь, перед воротами находится "секретная" нажимная плита, и если наступите на нее, то ворота тут же закроются. Так что, стоя на нажимной плите, повернитесь направо, нажмите кнопку **А**, перескочите через расселину и приземлитесь в безопасном месте. Затем снова нажмите кнопку **А** и безопасно выскочите в ворота, перебегите в следующую комнату, мчитесь как можно быстрее направо, поскольку плиты в полу начнут обрушиваться под ногами; и дальше через ворота в следующую комнату. Поднимитесь здесь на верхний уровень, прикончите очередного охранника. Они, правда, стали заметно быстрее, а значит опаснее. Кроме того, если он атакует, то вы должны немедленно контратаковать, чтобы прервать его повторную атаку, которая очень опасна. На самом деле, теперь нужно нанести 5 точных ударов, чтобы уничтожить этих охранников, так что придется как следует потрудиться. Разделавшись с очередным врагом, пройдите к карнизу, спуститесь вниз на самое "дно" узкого прохода и осторожно перейдите на следующий экран направо. Будьте внимательны и осторожны, чтобы не напороться на шипы. Перескочите через небольшую расселину, встаньте на край карниза, подпрыгните вверх и постарайтесь забраться на верхний уровень. Пробегите мимо запертых дверей, ведущих на выход, и попадете в следующую комнату. Вскарабкайтесь на верхний уровень этого помещения, разберитесь с очередным охранником. Этот парень очень крут, не стоит недооценивать его, а как только победите, бегите направо в следующую комнату и не останавливайтесь, поскольку плита в полу обрушится у вас под ногами. Спуститесь в самый низ, опуститесь на нажимную плиту, откроется дверь на выход, выбирайтесь отсюда, возвращайтесь налево в предыдущую комнату, перебегите через нее, проскочите в открытую даерь и попадете на очередной уровень.

Пароль: **78598244**.

— Уровень 12.

Если вы любите карабкаться вверх и вниз и выполнять головоломные прыжки, то безусловно этот уровень станет самым любимым. Вам предстоит не только как следует попрыгать, но еще и уворачиваться от острых шипов и обрушивающихся плит в полу.

Со старта бегите направо в соседнюю комнату, вскарабкайтесь вверх по центральному ряду платформ и переберитесь в комнату наверху. Далее поднимитесь еще по двум платформам к проходу, осторожно сделайте шаг влево и продвигайтесь мимо шипов, но остановитесь (не миновав шипы) в тот самый момент, когда небольшой мостик слева от вас "обрушится". Теперь нажмите кнопку А, спрыгните налево в следующую

комнату. Далее прыжком с разбега перескочите через широкую расселину, ухватитесь руками за карниз с другой стороны, поднимитесь и перебирайтесь в верхнюю комнату. Дальше вскарабкайтесь вверх по двум платформам, встаньте на карниз, перескочите через расселину на правую сторону, а дальше вам предстоит выполнить просто невероятный прыжок. Встаньте на карнизе с правой стороны расселины, через которую вы только что перепрыгнули, повернитесь лицом направо и бегите вправо со всей мочи, а затем в последнюю секунду выполните прыжок так, чтобы оказаться в соседней комнате, но при этом приготовьтесь ухватиться за край карниза (вряд ли вам удастся на него запрыгнуть). Если прыжок пройдет удачно, можете поздравить себя. Однако, расслабляться не стоит, вам предстоит выполнить еще более трудные головоломные прыжки, так что перед тем, как двигаться дальше, прикиньте какое вам предстоит испытание. На первый взгляд прыжок не кажется очень трудным. Однако, на самом деле это не так. Последняя плита в последней платформе обвалится, и если вы встанете слишком близко к правому карнизу, то она обрушится под ногами, и прыжок станет просто невозможным, так что придется встать как можно дальше от центра платформы и выполнить прыжок с разбега направо. Плита, конечно, обрушится, когда вы будете пробегать под ней, но все-таки сможете выполнить прыжок направо, оттолкнувшись от нее прежде, чем она рухнет вниз. Цепляйтесь ручонками за стену, когда начнете падать вниз, вскарабкайтесь наверх и пройдите направо. Заберитесь в следующую комнату и продолжайте подъем вверх, а затем осторожненько перейдите налево в очередную комнату, встаньте на карниз, прыгните налево, уцепитесь за край карниза, вскарабкайтесь наверх и поднимайтесь дальше на очередную платформу.

Перебегите налево через обрушивающийся мостик и, когда окажетесь в следующей комнате, выполните прыжок с разбега влево и вскарабкайтесь наверх в следующую комнату. Здесь вам нужно подняться в самую верхнюю ее зону, а оттуда в небольшыоу комнатку еще выше. Наверху увидите охранника-скелета, но пока можете о нем даже и не думать. Наступите на нажимную плиту и спускайтесь в нижнюю комнату. Пробегите налево мимо ворот. Они будут открыты, так что не волнуйтесь, не закроются, и когда окажетесь в соседней маленькой комнате, встаньте как можно ближе к стене, повернитесь лицом направо, осторожненько отойдите влево, насколько сможете, а затем нажмите кнопку **UP**, чтобы прыгнуть прямо вверх, и приземлитесь в нише. Это, пожалуй, самый трудный прыжок, и вряд ли вам удастся выполнить его с первого раза. Затем бегите направо на следующий экран и в самую последнюю секунду прыгните направо, постарайтесь уцепиться руками за край карниза, взберитесь наверх и бегите направо в следующую комнату. Здесь нужно быть очень осторожным. Обе плиты на мосту обрушатся, если только взойдете на них, так что нужно или очень быстро пробежать или перепрыгнуть через них, а затем встаньте на дальний правый край карниза и вскарабкайтесь на верхний экран. Прыгайте прямо вверх, чтобы врезаться головой в плиты наверху. Одна из них обрушится вниз, вскарабкайтесь наверх через левую сторону в проделанное вами отверстие, бегите налево через мост; учтите, что одна из плит обрушится у вас под ногами, а в следующей комнате взберитесь на самый верх, перебегите через мост, здесь также плита обрушится под ногами, и теперь настало время сразиться со скелетом-охранником. Судя по всему, это правая рука визиря Джафара. Он очень быстр и силен. Против него сложно использовать традиционную тактику блок – атака. Уж очень он быстр, так что придется атаковать его самому. В конце концов, когда разделаетесь с этим мешком костей, бегите налево через мост. Не волнуйтесь, этот мост прочный,

плиты не обвалятся, а в следующей комнате встаньте на карниз и прыгайте налево, а затем перебегите в очередную комнату и окажетесь в самом конце уровня.

Пароль: **20086629**.

— Уровень 13.

Этот уровень начинается как раз в том месте, где закончился предыдущий. Пробегите до конца налево через две комнаты. Как всегда, окажетесь у стены; вскарабкайтесь по ней к комнатке нааверху. Здесь увидите дверь, ведущую на выход; она, естественно, закрыта. Вскарабкайтесь в верхнюю часть платформы, а затем прыгайте направо в следующую комнату, где вас поджидает сам Джафар.

Джафар.

Внешне он мало чем отличается от охранников, но не заблуждайтесь, это действительно Джафар, и он очень силен. Перейдите через мост, первая плита обрушится под ногами, и приготовьтесь к бою. На самом деле победить Джафара значительно легче, чем скелета, но так оно часто бывает, главный помощник значительно сильнее своего босса, иначе зачем же было его брать.? Во всяком случае, вы можете использовать уже традиционную тактику блок-атака, и четырех точных ударов будет достаточно, но можете попытаться и сами атаковать, в случае успеха победа достанется значительно быстрее. Когда расправитесь с этим любителем юных принцесс, то бегите направо в следующую команту и увидите действительно гигантскую расселину. Кстати, когда вы впервые оказались в этой комнате, то этом месте была куча обломков. Перебраться через нее совершенно невозможно, но ведь на другой стороне наверняка что-то интересное. Так что после того, как разберетесь с Джафаром, аккуратненько войдите в комнату слева и прыгайте к дверям, ведущим на выход.

Пароль: **43279639**.

— Уровень 14.

Последний уровень, как ни странно, самый легкий в игре. Пройдите к нажимной плите направо, наступите на нее, затем перебегите налево, перескочите через несколько комнат, наступая на нажимные плиты, и в конце концов, обнаружите принцессу. Обнимите ее, ведь она ждет уже целый час! И наслаждайтесь своей победой. Злобный Джафар убит! Королевство спасено, и благодаря всему этому, вы женитесь на принцессе и становитесь принцем Персии!

PRO SPORTS HOCKEY

**** Пароли.***

Игра 2, New York Rangers vs. Quebec **C80R6X VRDZ96 8JW8D1 L8NRG5**

Игра 3, New York Rangers vs. Boston **C4056X VMDZ93 8JWCX1 J9JXHB**

Игра 4, New York Rangers vs. Washington **CD051Z BMDZ93 9STCX1 K9858W**

Игра 5, New York Rangers vs. Buffalo **WCFGPB 5JD16K 6LS!FN B664NJ**

Игра 6, New York Rangers vs. Pittsburgh **W7FGPB 5JB16N LJ25DT 76JL58**

Super Cup vs. Boston **WHFGPB 5JB16X GM?CF7 06HKPZ**



PUNISHER, THE

Отслужив свой срок во Вьетнаме, Фрэнк Кастле (Frank Castle) вернулся домой, надеясь на мирную жизнь в окружении своей семьи, но счастье было недолгим. Совершенно неожиданно его жена и дети были же-

стоко убиты какой-то уличной бандой, и тогда Кастле стал Пуншером, т.е. мстителем, который взял на себя вопросы разборки с преступниками, и единственное средство вынесения судебного решения, это ствол пистолета. Других вариантов нет, и он один вступает в решительный бой с преступным миром. Главная его задача: защитить невинных и жестоко покарать преступников.

* 25 зарядов для базуки.

Когда во время вступления появится плакат "Wanted ...", нажмите **A, B**(x2) на джойстике 2, затем **UP**(x2), **LEFT, DOWN** на джойстике 1, и затем нажмите **A** на джойстике 2. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода.

* Премии по окончании уровней (End Of Level Bonuses).

В конце каждой стадии будет произведен соответствующий расчет вашего баланса в зависимости от достигнутых успехов. В частности, важнейшую роль играет процент уничтоженных вами врагов. Если перебьете 80% врагов, то получите в награду здоровье Bonus Health; 85% – в награду получите боеприпасы (Bonus Ammo); за 90% – гранаты (bonus grenades), за 95% – дополнительную жизнь (bonus life) и за 100% уже известное вам потрясающее оружие Bonus Supergun.

Так, в частности, если вы перебили 96% врагов на какой-нибудь стадии, то получите в награду, здоровье, боеприпасы, гранаты и дополнительную жизнь, поскольку премии, как вы понимаете, суммируются.

* Предметы (иконки).

Как только найдете эти иконки, получите соответствующие предметы.

– **Ammo Clips.** Каждая найденная обойма добавляет 50 патронов к оружию, экипированному в настоящий момент.

– **Health Kits.** Аптечки восстанавливают приблизительно 1/3 вашего здоровья.

– **Daily Bogle.** Ежедневная газета, из которой можно подчерпнуть полезные советы.

– **Bullet Proof Vest.** Пуленепробиваемый жилет, который увеличивает жизненную силу Stamina нашего героя на 1/4.

– **Assault Rifle.** Белая иконка с изображением пистолета. Когда вы находите ее, то получаете какрабин Assault Rifle с 250-ю паронами.

– **Grenades.** Гранаты. Получаете дополнительно 5 гранат (в вашем инвентори).

– **Rocket Launcher.** Хватайте иконку и получите ракетомет с четырьмя ракетами. Ракеты просто дефицитные, используйте их очень продуманно.

– **Punisher Skull Ioon.** Как только найдете иконку, получите дополнительную жизнь.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

– Уровень 1. Hitman.

Стадия 1.1.

Вы на улицах Нью Йорка, и надо уничтожить не только врагов, но и разнообразные вывески, указатели, парковые скамейки и т.д. Когда ликвидируете первых трех бандитов, появится иконка карабина Assault Rifle, выстрелите в нее и получите оружие. Когда окажетесь перед белым автомобилем, расстреляйте люк, возьмите иконку боеприпасов, остерегайтесь снайперов, засевших за окнами. Продолжайте уничтожать все, что движется, а между двумя зданиями расстреляйте мусорный контейнер (trashcan) и получите аптечку. Продвигайтесь мимо второго здания и увидите, как сверху спрыгнет зеленый берет и появятся мафионзники. Ликвидируйте их как можно быстрее, враги будут появляться вновь и вновь, а когда услышите уличного музыканта, играющего блюз, не стреляйте в него, это совершенно невинный человек. Если, конечно, хотите повеселиться, особенно если его музыка действует вам на нервы, то можете прикончить и его, но при этом и сами потеряете здоровье.

Пожарный гидрант справа нужно расстрелять, получите аптечку, а когда подойдете к следующему зданию, увидите белый автомобиль. Стрельба ведется повсюду. увернитесь

от выстрелов, расстреляйте крышу автомобиля и получите карабин Assault Rifle. Враги прибывают вновь и вновь. В аллее увидите мусорный контейнер. Расстреляйте его, наградой будут гранаты, а когда пройдете еще два здания, увидите очередной мусорный контейнер. Расстреляйте его, прочтите газету (возможно получите полезный совет), обратите внимание на небольшую вывеску с рекламой Коки (Coke sign) наверху, выстрелите в нее, получите аптечку. Продолжайте уничтожать врагов, расстрелйте 4 окна в аллеях. В одном из них найдете обойму с патронами и, наконец, увидите вход в подземку (subway entrance). Выстрелите в него, появится стрелочка-указатель с надписью "GO". Выстрелив в эту стрелочку, сможете спуститься в подземку. Это призовой уровень.

В подземке сразитесь с зелеными беретами, здесь их целая куча. По ходу схватки расстреляйте окно в двери, получите бронежилет (bullet Proof vest), а затем расстреляйте первое окно в вагоне поезда метро. Наградой будет 5 гранат. Расстреляв следующее окно, получите аптечку, а когда расстреляете окно сразу же после двустворчатой двери, получите еще 5 гранат. И наконец, когда расстреляете последнее окно, получите еще одну аптечку. Не забывайте, конечно, уничтожать врагов и собирайте боеприпасы, которые они обронят. Это принципиально важно. Затем покиньте призовой уровень и снова окажетесь на улицах. Первым делом уничтожьте троих бандитов, расстреляйте капот автомобиля справа, получите аптечку. Приготовьтесь отразить вражескую атаку, немедленно откроте огонь, как только появится бандиты; расстреляйте парковую скамейку, наградой будет еще один карабин, а когда разнесете вдребезги указатель с надписью Stop, получите обойму патронов, и выстрелив в люк, еще один бронежилет. Остерегайтесь зеленых беретов в аллее, продолжайте уничтожать врагов. Расстреляйте правое верхнее окно в здании, прочтите газету, возможно получите полезный совет, а затем расстреляйте вывеску Beam sign (еще одна аптечка). Продолжайте расстреливать преступников, затем выстрелите в люк, наградой будет ракетомет и 4 ракеты. Очень полезная штука, использовать их нужно очень обдуманно. Если, конечно, хотите повеселиться, расстреляйте белый автомомбиль. А когда подойдете к вывеске Stop sing / One Way, расстреляйте ее, и на этом стадия будет закончена. Можете подвести свой баланс.

Стадия 1.2.

Вы находитесь в длинной аллее, атакуют зеленые береты. Уничтожайте их одного за другим, затем выстрелите в мусорный контейнер справа от трех уличных указателей, получите аптечку; выстрелите в вывеску с надписью Coke над ним, получите обойму патронов. Продолжайте уничтожать бандитов и снайперов, пока не подойдете к пурпурному автомобилю, и если расстреляете крышу этого автомобиля, получите возможность прочесть еще одну газету. Затем уничтожьте указатель с надписью Hello, получите аптечку, а когда расстреляете второе небольшое окошко в верхней части экрана, получите обойму. Как только промчится пурпурный автомобиль, постарайтесь расстрелять его крышу. Наградой будет Assault Rifle с 250-ю патронами. Уничтожьте нескольких мафиозников, расстреляйте первое небольшое окошко над магазином, награда будет – 4 ракеты. Можете послушать музыканта, играющего блюз; выбейте небольшое окошко прямо над ним. Лишняя обойма вам не повредит.

Уничтожайте появляющихся преступников, и как только увидите вывеску с надписью Coka между зданиями, выстрелите в нее. Награда – бронежилет. Уничтожайте бандитов, а когда подойдете к следующему люку, выстрелите в него, получите еще один бронежилет, который увеличит до максимума ваш индикатор жизни Life meter! Третья небольшая вывеска с надписью Coke даст вам аптечку, а если расстреляете вывеску с надписью Beam, то получите очередную обойму. Наконец, когда добере-

тесь до люка в конце аллеи, выстрелите в него и сможете попасть на призовой уровень, когда появится стрелка с надписью "GO".

Призовой уровень находится в канализации. Здесь нет никаких врагов, кроме зеленых беретов, которые попытаются атаковать сзади. Если выстрелите в ящик в верхней части лестницы, получите обойму патронов. Расстреливайте синие трубы. Наградой будут две обоймы и аптечка. Перебейте зеленых беретов, свисающих сверху вниз головой; уничтожьте синюю трубу, получите еще одну аптечку, а после того, как замочите еще парочку зеленых беретов, возвращайтесь обратно на улицу. Призовой уровень закончен.

Выбравшись из канализации, уничтожьте парочку мафиозников, возьмите газету. Иногда из нее можно узнать кое-что полезное; расстреляйте вторую небольшую вывеску с надписью Coka, возьмите обойму, уничтожьте вывеску с надписью Beam, если нужен бронежилет. В противном случае просто уничтожайте зеленых беретов и других бандитов и снайперов, которые здесь в несметном количестве. Расстреляйте небольшое окошечко, второе справа от магазина, получите аптечку, а когда уничтожите вывеску с надписью Coke, получите очередную обойму. Продолжайте уничтожать зеленых беретов, но ни в коем случае не стреляйте в музыканта. Выбейте последнее окно справа, получите очередную обойму, а когда достигнете просвета между домами, выстрелите в вывеску с надписью Beam, лишняя аптечка вам не повредит.

Подойдя к люку, выстрелите в него, получите еще одну обойму. Уничтожайте врагов, пока не подойдете ко второй вывеске с надписью Coka. Выстрелите в нее, получите обойму. Ликвидируйте последних пятерых зеленых беретов и таким образом завершите стадию.

Стадия 1.3. Boss Battle Vs Hitman.

Итак, первая схватка с боссом. Хитман появится на вертолете и начнет обстреливать вас из двух скорострельных пушек (chainguns калибра 30 мм). Для того, чтобы уничтожить эти пушки, увернитесь от выстрелов и используйте гранатомет. Если же есть гранаты, то можете не уворачиваться от вражеского огня, а просто метните гранаты в вертолет. Почти наверняка попадете, если, конечно, не растеряетесь. Продолжайте атаковать врага, пока не уничтожите обе пушки и таким образом ополовините его жизненную энергию. Затем прицельтесь в кабину вертолета, и как только Хитман откроет дверцу, чтобы открыть огонь, выпустите в него несколько очередей из УЗИ или из карабина Assault Rifle. Атакуйте, пока он не начнет метать гранаты, от которых нужно увернуться любой ценой.

Продолжайте действовать в этом же ключе, пока не уничтожите Хитмана. Вертолет грохнется на землю, разобьется вдребезги. В результате босс будет побежден, а вы успешно завершите первый уровень.

— Уровень 2. Jigsaw.

Стадия 2.1.

Уровень начинается в гавани, по пути в Алькатрас (Alcatraz). Уничтожьте парочку бандитов, один из которых обронит карабин Assault Rifle. Не стреляйте в ящики, не стоит тратить боеприпасы, а когда увидите последний ряд ящиков перед "разрывом" в причале, расстреляйте среднюю опору, получите в награду обойму. Уничтожайте любых врагов, которые только появятся, и когда расстреляете третью опору, считая от конца причала, получите еще одну обойму. Кроме того, сможете прочитать газету. Далее увидите большой "просвет" между причалами. Будьте внимательны, поскольку из-под воды могут вынырнуть аквалангисты, и как только над водой появятся их головы, нашпигуйте из свинцом.

Расстреляв первую опору следующего причала, получите аптечку. Уничтожайте зеленых беретов, которые попытаются атаковать; не тратьте патроны на ящики, расстреляйте газету на крыше сарая, уничтожайте появляющихся зеленых беретов, а когда увидите очередные 4 ящика, расстреляйте опору причала позади них, получите 5 гра-

нат. И снова не тратьте пароны на ящики, сконцетрируйтесь на уничтожении зеленых беретов, старайтесь уворачиваться от их атак, а когда расстреляете первую опору под открытым сараем, получите бронежилет. Если расстреляете поледнюю опору ниже открытого сарая, то получите дополнительно еще 4 ракеты. Затем расстреляйте первый ящик, наградой будет бронежилет. Не обращайте внимания на 4 ящкиа, продолжайте обстреливать своих врагов, а затем расстреляйте средние ящики левее музыканта, получите какрабин Assault Rifle и 250 патронов.

Добравшись до конца причала, расстреляйте лампы освещения в нижней части экрана, получите аптечку, она вам наверняка понадобится. Затем уничтожьте аквалангиста, действуя так же, как и раньше, и увидите окраины Алькатраса. Уничтожьте прожектор (правда, за это ничего не получите), а затем ликвидируйте снайперов, засевших на крыше, как только они высунут свои головы. Когда доберетесь до самого большого прожектора в конце крыши, то как раз и закончите эту стадию.

Стадия 2.2.

На этой стадии вы стартуете в тюрьме, где два уличных бандита ожидают наказания. Ускорьте эту процедуру, по суду с ними будет возиться слишком долго. Расстреляйте компьютер наблюдательной башни, получите обойму с патронами, а затем ликвидируйте зеленых беретов, которые свалятся с неба. Расстреляйте раскачивающуюся лампу, получите аптечку, а затем и телевизор, за что получите бронежилет. Не забывайте про врагов. Расстреляйте вторую клавиатуру в системе безопасности, она напоминает обычную розетку в стене, получите карабин Assault Rifle. Продолжайте уничтожать преступников, стреляйте в газету, расстреляйте еще один телевизор, получите аптечку, а когда уничтожите компьютер в вышке системы безопасности, то получите, наконец, в награду дополнительную жизнь. Теперь расстреляйте еще одну раскачивающуюся лампу, получите еще один бронежилет, и уровень вашей жизни повысится до максимума. Зеленые береты обычно обстреливают вас из автоматического оружия. Но на этот раз самым опасным является гранатометчик, свешивающийся сверху вниз головой. Уничтожьте его в первую очередь, не забудьте выстрелить в верхнюю часть третьей камеры, получите аптечку, а затем расстреляйте еще одну раскачивающуюся лампу и получите обойму.

Когда услышите очередного блюзмена, выстрелите в стену вокруг него и получите в награду карабин Assault Rifle и аптечку. Когда расстреляете телевизор, не получите ничего, кроме удовлетворения. А когда выстрелите в верхнюю часть третьей камеры, получите еще одну обойму. Продолжайте уничтожать зеленых беретов, которые бегают вокруг; расстреляйте компьютер в наблюдательной башне, получите аптечку и, наконец, выстрелите в слово GATE на дверях, появится стрелка со словом "GO", и вы попадете в призовой уровень.

Призовой уровень располагается в нижней части тюрьмы. Уничтожьте компьютер в наблюдательной башне, а также раскачивающуюся лампу на правой стене, получите в награду обойму. Прицельтесь во вторую камеру, выстрелите и получите еще одну обойму. Чтобы добыть еще пару обойм, расстреляйте следующий телевизор и компьютер в наблюдательной башне. Зарешеченная дверь со словом GATE выведет вас обратно наверх.

На верхнем тюремном уровне расстреляйте верхнюю из последних двух камер, получите обойму и бронежилет, хотя может быть они вам и не нужны. Однако, дальше будет напряженный момент. Приготовьтесь увернуться и уничтожить многочисленных врагов. Будьте внимательны, это финальная часть стадии 2.2. Как только увидите последний телевизор, расстреляйте его, получите дополнительную аптечку, но перед этим ведите непрерывную стрельбу, не снимайте палец с курка до тех пор, пока не уничтожи-

те всех врагов до последнего.

Стадия 2.3. Boss Battle Vs.Jigsaw.

Схватка с босом Jigsaw начинается в самом центре экрана. Всадите в него как можно больше пуль, прежде чем он откроет огонь из своего полуавтоматического оружия; швыряйте в него гранаты, уворачиваясь от выстрелов. Через некторое время он бросится в атаку и попытается нанести удар в лицо прикладом своего оружия. Это очень опасный момент, придется использовать руки и ноги, хотя ноги значительно эффективнее. Как только Jigsaw начнет движение, пытаясь вас атаковать, нажмите кнопку kick button, чтобы врезать ногой по голове, и тут же увернитесь от его удара кулаком. Время играет важнейшую роль. Продолжайте действовать в такой манере до тех пор, пока он не отбежит на задний план. Тут же снова начните забрасывать его гранатами, уворачиваясь от ответного огня. В конце концов, уничтожите босса и таким образом завершите второй уровень.

— Уровень 3. Kliegg.

Стадия 3.1.

На этом уровне вы стартуете снова в гавани. Три зеленых берета выскакивают справа. Немедленно унчитожьте их, затем расстреляйте две из первых четырех опор нижнего причала, в результате получите две обоймы. А когда выстрелите в левый угол открытого сарая, наградой будут 5 гранат. Теперь, если расстреляете последнюю опору перед открытым сараем, то в результате приобретете карабин Assault Rifle; если расстреляете вторую опору перед самым концом причала, то возможно еще кое-что получите. Далее будет большой просвет до следующего причала, и делать здесь особенно нечего. Первую пару ящиков не трогайте, но обратите внимание на то, что впервые появляются нинзя. Движутся они очень быстро, попасть в них чрезвычайно сложно, постарайтесь их прикончить в тот момент, когда они появляются после прыжка. Это самая подходящая возможность. Обстреливайте их, пока они в воздухе, но в этом случае шансы на попадание невелики. Уничтожьте средний и нижний правый ящик в ряду из 4-х ящиков, получите аптечку и обойму, а если расстреляете опору причала, располагающуюся как раз под промежутком между ящиками и открытым сараем, то наградой будет очередная аптечка. В сарай не стреляйте, а вот если хотите в газету, то пожалуйста. Продолжайте уничтожать все, что движется, и когда увидите следующий ряд из четырех ящиков, выстрелите в нижний правый. Награда – обойма. И не забывайте беречь боеприпасы. Несмотря на то, что их достаточно много, расходуются они, как ни странно, значительно быстрее. Уничтожив вторую опору причала сразу после ящкиов, получите бронежилет, он вам очень пригодится. И тут же постарайтесь прикончить лидера банды, вооруженного мощным пулеметом chain gun. Постарайтесь разделаться с ним как можно быстрее, иначе он может нанести вам чрезвычайно сильные повреждения. И, наконец, расстреляйте последнюю опору причала. Аптечка вам пригодится.

Дальше следует небольшой просвет между причалами. Расстреляйте вторую опору причала, получите карабин Assault Rifle, а затем начинайте развлекаться, уничтожая преступников, начиняя их свинцом. Штабель из четырех ящиков не расстреливайте. Самое главное, обратите внимание на десантника, котый появится на экране, как только вы приблизитесь к штабелю из 6-ти ящиков. Разделавшись с зеленым беретом, расстреляйте последний ящик в нинем правом углу (награда 4 ракеты) и тут же выстрелите в лидера банды из ракетомета. Немедленно увернитесь от его ракет и внова выстрелите, снова увернитесь, в противном случае смерть неизбежна.

Теперь вы должны расстрелять лампу освещения на причале ниже открытого сарая, ликвидировать зеленых беретов и уличных бандитов, а когда увидите ярд из трех ящиков, расстреляйте нижний ящик справа, получите обойму. Между тем стрельба становится все опаснее и опаснее. Как только по-

дойдете к ряду из четырех ящиков, расстреляйте опору причала под ней в середине (вам совершенно необходим бронежилет), а когда окажетесь за следующим сараем, приготовьтесь ликвидировать еще одного лидера банды с гранатометом, у него ужасная прическа. Кстати, если получите повреждения, не огорчайтесь, поскольку опора причала прямо под ним "подарит" вам аптечку. Расстреляйте последнюю опору причала, получите еще 5 гранат и таким образом завершите первую стадию.

Стадия 3-2.

Действие разворачивается в складском помещении. Надо сказать, что интесивность огня очень велика. Первым делом уничтожьте первый ряд ящиков, получите обойму, а затем, расправившись с зелеными беретами, выстрелите в верхний ящик в пирамиде из 6-ти ящиков, наградой будет аптечка. На следующие 6 ящиков не обращайте внимания, они пусты. Если сумеете, добудьте газету, в следующих двух рядах ящиков также ничего. Все внимание уделяйте врагам и, наконец, расстреляйте дверь и увидите стрелку с надписью GO. Выстрелите в нее и попадете на призовой уровень.

Как толькой войдете на этот уровень, расстреляйте две зеленых вентиляционных трубы слева, получите бронежилет, а затем выстрелите в верхнее левое окно, получите 5 гранат; и наконец, уничтжьте верхнее правое окно в следующем ряду из 4-х окон, награда будет еще 5 гранат. После того, как уничтожите последних зеленых беретов, свисающих вниз головой, завершите призовой уровень.

Как только вернетесь на склад, немдленно сконцентрируйте огонь на лидере банды. Он вооружен мощным пулеметом Chain gun и занял позицию в верхнем левом углу лестницы. Не забудьте расстрелять дверь позади него, получите обойму; затем расстреляйте окно справа от лидера, получите еще 5 гранат, а когда расстреляете ящики слева от стальной перекладины, то ничего не получите. А вот если расстреляете верхний ящик справа, то получите аптечку.

Как только подбежите к двери лифта, атакуйте левый средний ящик в штабеле, наградой будет карабин Assault Rifle. Расстреляйте появившихся врагов, а затем выстрелите во второе окно, получите бронежилет, который увеличит до максимума ваш уровень жизни. Продолжайте уничтожать всех встречных врагов, а они будут появляться один за другим. Затем расстреляйте верхний ящик в пирамиде из 6-ти ящиков, получите еще одну аптечку. Тут же постарайтесь унитчтожить лидера банды, вооруженного гранатометом, который занял позицию перед дверью лифта. Не смейтесь над его прической, ему это явно не понравится. Не забудьте выстрелить в дверь справа, чтобы получить аптечку.

Расстреляйте левый ящик, получите обойму, затем расправьтесь с мафиозниками, расстреляйте ящики справа от стального бруса, получите еще одну бомбу, а выстрелив в средний ящик в штабеле из шести ящиков, получите аптечку. Старайтесь уничтожать всех врагов, которые только встанут на вашем пути; добудьте газету, выстрелив в левое верхнее окно, а затем расстреляйте верхний из трех ящиков возле стальной перекладины. Получите аптечку. Теперь, чтобы заавершить эту стадию, придется уничтожить целую кучу зеленых беретов, которые бросятся в атаку. Не зевайте, перестреляйте их, как куропаток, и завершите стадию.

Стадия 3.3: Boss Buttle VS Kliegg.

Полковник Клигг атакует вас, сидя в танке. Когда он появится на экране слева, атакуйте его мощной очередью из пулемета, и как только он откроет ответный огонь, сманеврируйте влево или вправо и одновременно метните гранату, причем неважно, куда граната полетит, просто швыряйте гранату и уворачивайтесь от встречного огня. Поскольку вы набрали кучу гранат на предыдущих уровнях, то, в конце концов, наверняка попадете. Когда уровень жизни босса снизится до половины, он будет

продолжать вести стрельбу, в вам придется уворачиваться и маневрировать значительно быстрее и при этом не забывать швырять гранаты, поскольку в противном случае можете просто погибнуть. Когда у полковника уровень жизни снизится до критического уровня, верхняя часть танка будет повреждена, полковник откроет люк и высунется. Вот тут немедленно атакуйте его из самого мощного оружия и при этом не забывайте увернуться от встречного огня. Проявите терпение, настойчивость и меткость и одержите победу.

— Уровень 4: Sijo.

Стадия 4.1.

Вы снова оказываетесь на улицах. Уничтожьте вывеску с надписью Beam, которая появится на заднем плане; получите обойму. Затем открывайте сезон охоты на зеленых беретов, которые появятся на улице. Расстреляйте второй люк, получите аптечку, а когда уничтожите второе окно за оградой, то 5 гранат. Теперь расстреляйте еще две вывески с надписью Beam, получите две обоймы. Не забудьте добыть газету под второй вывеской с надписью Beam, а когда доберетесь до первого здания, уничтожьте немедленно бандитов. Остерегайтесь снайперов, засевших за окнами, и как только приблизитесь ко входу в метро, выстрелите в него. Появится стрелочка с надписью GO, спуститесь в подземку и попадете на призовой уровень.

Пробейте первые два окна на двери вагона, получите две аптечки. Остерегайтесь бандитов на платформе, а затем уничтожьте окно tooth booth window, получите обойму, и появится иконка Punisher icon. Выстрелите в нее, получите дополнительную жизнь; расстреляйте первое окно в вагоне, дополнительная обойма очень пригодится. После того, как прикончите пару снайперов, высунувшихся из окон вагона, покинете призовой уровень и вернетесь на улицу.

Здесь немедленно уничтожьте трех уличных хулиганов, расстреляйте нижнее правое окно на заднем плане, получите чрезвычайно нужную обойму. Чтобы сберечь боеприпасы, сконцентрируйте огонь на каком-нибудь бандите или зеленом берете, просто так не стреляйте. Когда увидите очередную вывеску с надписью Beam, разбейте ее вдребезги и получите еще одну обойму. Далее вам в основном придется полагаться на уничтоженных преступников, которые будут после смерти ронять боеприпасы, а когда доберетесь до вывески с надписью Coke, расстреляйте ее и получите карабин Assaul Rifle и кучу патронов. Вот это здорово! Расстреляйте вторую вывеску с надписью Coke перед вторым зданием, прочтите полученную газету, откройте огонь по лидеру банды, вооруженному гранатометом, как только его увидите, времени терять нельзя. Уничтожьте вывеску с надписью Beam и получите еще один карабин.

Безусловно, у вас наступит кризис, боеприпасы катастрофически быстро кончаются. Выстрелите в следующий люк, который только увидите, найдете еще одну обойму и продолжайте уничтожать всех врагов до тех пор, пока не услышите знакомые звуки блюза. Не стреляйте в музыканта, поскольку вы не можете себе позволить потерять жизнь. Ситуация слишком сложная. Но буквально в этот момент появятся прыгающие ниндзя. Уничтожайте их, когда они приземлятся после прыжка; расстреляйте мусорный контейнер, получите аптечку, а на остальные контейнеры не тратьте боеприпасы, там ничего нет. После того, как ликвидируете лидера банды, вооруженного пулеметом Chain gun, завершите стадию.

Стадия 4.2.

Теперь схватка продолжается в канализационной системе Нью Йорка. Уничтожайте всех ниндзя, которые появятся, в тот момент, когда они приземлятся. Не забывайте про зеленых беретов, постарайтесь заполучить газету. Жаль, что в ней нет раздела комиксов, а то можно было бы повеселиться, поскольку ситуация складывается не очень благоприятная. Уничтожьте нижнюю канализационную плиту (вторую), именно это имеет отношение к на-

стоящей ситуации, а сразу после этого вы должны сосредоточиться на лидере банды, вооруженного пулеметом Chain gun. Расправившись с ним, уничтожьте ящик в верхней части лестницы (бронежилет), прострелите верхнюю синюю трубу (аптечка), прицельтесь в ящик в верхней части лестницы (обойма) и безусловно продолжайте уничтожать всех врагов, которые появятся. Когда окажетесь возле следующей синей канализационной трубы, выстрелите в верхнюю часть ее (обойма), а если уничтожите бандита справа от второй трубы, то он обронит карабин Assault Rifle, если, конечно, повезет. Теперь самое время использовать боеприпасы. Уничтожьте маленькую канализационную трубу (обойма), а заодно и ящик в верхней части лестницы (аптечка), а затем расстреляйте следующую небольшую синюю трубу (аптечка), и если сумеете выстрелить в углубление возле второй небольшой синей трубы, то в награду получите дополнительную жизнь. Прострелите верхнюю часть следующей трубы (обойма), а затем займитесь лидером банды, вооруженным ракетометом.

Продолжайте уничтожать все, что подвернется под руку, расстреляйте нижнюю часть канализационной трубы возле блюзмена (аптечка), а чуть дальше, как только увидите лидера банды с гранатометом, атакуйте его. Справившись с этим бандитом, расстреляйте верхнюю часть синей трубы, чтобы восстановить изрядно пошатнувшееся здоровье (аптечка). Она вам безусловно понадобится, так как предстоит схватка с боссом.

Стадия 4.3. Boss Battle Vs. Sijo.

Сиджо появится в самом центре экрана, но долго здесь не задержится. Всадите в него несколько патронов, если успеете, и тут же отскочите в сторону, когда он выполнит свою прыжковую атаку сверху. Повернитесь влево или вправо, когда он будет прыгать из стороны в сторону, и после того, как его меч пролетит мимо при атаке сверху, врежьте ему как следует ногой и тут же увернитесь влево или вправо, чтобы избежать горизонтальной атаки мечом. Продолжайте действовать аналогичным образом до тех пор, пока он не отступит на задний план, а затем атакуйте его из автомата УЗИ, пока он не начнет метать "китайские" звездочки. Уворачивайтесь, маневрируйте влево и вправо и швыряйтесь гранатами, ну а если гранат нет, то просто уворачивайтесь. Вам нужно отскочить в сторону, когда он мечет звездочки, а затем увернуться от его повторной прыжковой атаки, когда он наносит удар сверху своим мечом. Вы безусловно заметите его характерные тактические действия, а значит приспособитесь и сможете предупреждать любые его действия, так что не торопитесь, проявите терпение, четко контратакуйте ударами ногой в голову, а в результате победите в этом сражении и обесчестите нинзя Сиджо.

— Уровень 5. Assassin.

Стадия 5.1.

Приготовьтесь к рейду в еще один оружейный склад, врывайтесь туда с оружием наготове. Первым делом уничтожьте верхний стальной брус (дополнительная жизнь), а затем расстреляйте верхний картонный ящик справа возле этого бруса (обойма). Большая часть преступников на этом уровне бандиты и зеленыен береты. Расстреляйте еще один ящик справа от двери лифта (обойма) и продолжайте ликвидировать врагов до тех пор, пока не доберетесь до лидера банды в верхней части лестницы. Пристрелите его из свого карабина Assault Rifle, поскольку гранату до него не добросить; а затем расстреляйте дверь прямо над ним (аптечка), после чего уничтожьте вентиляционнюу трубу справа (Assault Rifle), а когда доберетесь до следующего ряда ящиков, уничтожьте средний справа (обойма), а затем уничтожьте нижний справа по другую сторону от серого шеста (аптечка).

Безжалостно уничтожайте всех, кто встанет на вашем пути; подойдите к следующему серому "стальному шесту", расстреляйте справа от него ящик (обойма), уничтожьте средний правый ящик в следующем ряду

(здоровье – health boost), а затем пройдите мимо двери лифта, тут же прицельтесь в лидера банды в верхней части лестницы. Он, вообще говоря, слабак, хотя выглядит жутко крутым. Выстрелите в углубление, и появится надпись GO; выстрелив в нее, попадете на призовой уровень.

Призовой уровень располагается где-то в задней части складского помещения. Расстреляйте среднее из трех окон (обойма), а затем уничтожьте первый и третий ящики справа от зеленой перекладины (две обоймы) и наконец расстреляйте четвертое окно возле зеленой перекладины и получите новенький автомобильчик. На самом деле это не автомобиль, а просто 5 замечательных гранат. И наконец, окажетесь перед дверью, которая ведет обратно в складское помещение. Призовой уровень здесь заканчивается.

Вернувшись на стадию 5.1., расстреляйте все ящики, получите две обоймы, карабин Assault Rifle и аптечку. Обязательно прикончите всех атакующих врагов, а затем расстреляйте средний нижний ящик во втором ряду (карабин Assault Rifle). Если уничтожите ящик в середине следующего ряда, получите 4 ракеты. Не забывайте ликвидировать врагов, преимущественно это зеленые береты. Отвлекитесь на мгновение, чтобы сцапать и прочесть газету перед стальным брусом, а когда пройдете чуть дальше и минуете еще два стальных бруса, уничтожьте нижнюю часть этого бруса (бронежилет), а затем левый верхний ящик (аптечка). Не расслабляйтесь, поскольку вам предстоит схватка с разгневанным лидером банды перед дверями лифта, а он вооружен мощным пулеметом (chain gun). Уничтожьте зеленых беретов после того, как расправитесь с лидером, и на этом стадия завершится.

Стадия 5.2.

И снова вы в канализации. На самом деле, может быть вам уже и надоело, но преступники выбирают места, которые удобны им, а не вам, так что делать нечего. Расстреляйте вторую синюю трубу (карабин Assaul Rifle), а затем уничтожайте безжалостно бандитов и лидера банды с пулеметом Chain gin. Выстрелите в углубление возле синей трубы (обойма), а затем займитесь нинзя и зелеными беретами. Ни зебавайте про уличных бандитов, старайтесь уничтожить их одним-двумя точными выстрелами, расстрелйте следующие две трубы (5 гранат), продолжайте атаковать врагов, но ни в коем случае не трогайте блюзмена.

Если расстреляете верхнюю часть карниза справа, то получите бронежилет. Довольно странно, но его, кстати, на этом уровне не очень легко обнаружить, так что будьте внимательны. Расстреляйте синие трубы, прочтите газету, если хотите, и сразу же после третьей синей трубы как можно быстрее разделайтесь с лидером банды, вооруженым гранатометом. Он засел в верхней части экрана. Расстреляйте трубу справа от него (карабин Assault Rifle) и продолжайте уничтожать зеленых беретов. Выстрелите в соседнюю трубу (аптечка), вторая и третья труба не содержит ничего, равно как и большая синяя труба. Так что патронов не тратьте, а вот следующая синяя труба, если ее расстрелять, подарит вам обойму. Выстрелив в углубление справа, получите бронежилет.

Продолжайте двигаться дальше, ликвидируйте всех врагов и, как только подойдете к лестнице, выстрелите в нее (обойма), а затем выстрелите в углубление рядом (бронежилет). Расстреляйте еще одно углубление рядом с большой синей трубой (обойма), газета вам ни к чему, вы и так все знаете. Уничтожив двух последних охранников за двумя небольшими синими трубами, успешно закончите стадию.

Стадия 5.3: Boss Battle Vs Assassin.

На этот раз вам нужно сразиться с боссом-роботом, и как ни странно, победить его несложно. Как только он появится в центре экрана, выпустите в него как можно больше пуль прежде, чем он откроет огонь из своей левой руки-пушки. В этот момент нужно немедленно увернуться и бросить парочку гра-

нат. Когда жизнь его опустится приблизительно на 1/3 уровня, левая рука отвалится, и он будет выглядеть совершенно комично. Продолжайте непрерывно вести огонь до тех пор, пока не отвалится и правая рука. В этот момент уровень его жизни снизится уже на 2/3, и если он выстрелит в вас прежде, чем отвалится его правая рука, снова увернитесь и метните парочку гранат, а затем расстреляйте все, что осталось от этого металлического босса. Он урадет на колени и превратится в кучу бессмысленного металлолома. Однако расслабляться ни в коем случае нельзя. Впереди у вас смертельно опасный соперник.

— Финальный уровень: Kingpin.

Стадия 6.1.

Теперь вам предстоит сражаться во "внутреннем городе", как раз перед баром Эда (Ed's Bar). Можете разнести его вдребезги, если хотите, но главное остерегайтесь снайперов и зеленых беретов. Битва будет очень опасной и напряженной. Расстреляйте люк в верхней части экрана (обойма), затем мусорный конейнер слева от лидера банды, получите аптечку. Продолжайте уничтожать всех противников, расстреляйте небольшую вывеску с надписью Coke (5 гранат), а когда выстрелите во второй люк, то 4 сверкающие ракеты будут к вашим услугам. Разбейте вдребезги второе окно от дверей направо (аптечка), а когда уничтожите лидера банды, вооруженного пулеметом chain gun и вывеску позади него, получите обойму.

Вражеский огонь буквально отовсюду. Вам придется непрерывно разворачиваться, иначе успеха не видать. Когда приблизитесь к следующему зданию, первым делом прикончите снайпера за стеклом с надписью DELI. Тут же расстреляйте последнее окно наверху (аптечка), а затем небольшую вывеску с надписью Coke (обойма), а когда приблизитесь к следующему зданию, разбейте окно (обойма) и прикончите лидера банды, вооруженного пулеметом chain gun.

Разбив вдребезги средее окно справа (аптеча), тут же расстреляйте мусорный контейнер (карабин Assault Rifle), а затем и следующий люк (5 гранат) и, наконец, если выстрелите в крышу автомобиля, получите дополнительную жизнь. Певец блюзмен прервет монотонное действие, а вы продолжайте несмотря ни на что уничтожать мафиозников. Расстреляйте первую небольшую вывеску с надписью Coke (бронежилет) и продолжайте крушить направо и налево мусорный контейнер (обойма), люк (аптечка), следующий люк (газета), но увы ничего интересного, поскольку вы и так все знаете. На этом первая из четырех стадий завершается.

Стадия 6.2.

Итак, вы приближаетесь к финальной схватке с Kingpin. Расстреляйте люк (5 гранат). Учтите, что со всех сторон обстреливают зеленые береты и атакуют нинзя.

Старайтесь не обращать внимания на мелочи. В частности, не расстреливайте мусорный контейнер, там ничего нет. А вот если расстреляете люк возле автомобиля, то получите гранаты; а расколотив вдребезги окно левее бара Эда, получите бронежилет. Он безусловно пригодится. Уничтожьте парковую скамейку (карабин Assault Rifle), выстрелите в люк перед автомобилем (обойма).

Не надо пренебрегать мелочами, вам предстоит сразиться с еще одним лидером банды, который вооружен ракетометом.

Далее вам нужно расколотить мусорный контейнер, получите еще один карабин Assault Rifle, люк справа (5 гранат), парковую скамейку (аптечка). Держите палец все время на курке, уничтожайте их, как только появятся. Не позволяйте им окружить вас, расстреляйте люк перед следующим автомобилем (карабин Assault Rifle). Он вам пригодится, поскольку битва становится все интенсивнее и интенсивнее, и когда подойдете к следующему автомобилю, расстреляйте его крышу (аптечка), разбейте окна в здании (аптечка и обойма) и еще один блюзмен пре-

рвет тишину ночи.

Послушайте музыку, если хотите, но надолго не отвлекайтесь. Расстреляйте следующее отверстие (обойма), мусорный контейнер в верхней части экрана. Уничтоженные враги будут ронять различные предметы, в частности, обоймы и аптечки, но если уничтожите очередную парковую скамейку, то в любом случае получите обойму.

Боеприпасы нужны вам как воздух. Расстреляйте еще один люк возле автомобиля, получите аптечку, перебейте оставшихся зеленых беретов и завершите эту стадию.

Стадия 6.3.

Теперь вам придется продолжить сражение в корпоративных офисах. Разнесите вдребезги дверь (обойма), перебейте врагов, как только они появятся; выбейте 4 окна, получите аптечку и карабин Assault Rifle. Как можно быстрее ликвидируйте лидера банды, вооруженного chain gun и стоящего перед дверью лифта. Продолжайте ликвидировать любое сопротивление, затем унчитожьте вторую вентиляционную шахту, получите 5 гранат. Не стреляйте в блюзмена, а вот нижнее левое окно из четырях обязательно разбейте – 5 гранат не помешают.

Сразитесь с лидером банды, атакуйте его как можно активнее, ликвидировать нужно быстро, в противном случае появятся дополнительные враги. Затем расстреляйте первый из двух вентиляционных "проходов" (аптечка). План простой: увидел врага, убей его. Как только пройдете 4 окна, расстреляйте певое из следующих двух окон (бронежилет), а затем выбейте дверь (обойма).

Продолжайте уничтожать врагов, выбейте еще одну дверь (5 гранат), будьте очень внимательны, поскольку возле следующих дверей вас атакует лидер банды, вооруженный гранатометом. Когда расстреляете следующие окна, получите аптечку, а также обойму. Как только подойдете к блюзмену, можете радоваться, вы приближаетесь к концу стадии. Расстреляйте вентиляционный проход (один из двух), получите аптечку, а затем уничтожьте лидера банды с ракетометом как можно быстрее. Учтите, он пытается укрыться в дверном проходе и может появиться совершенно неожиданно. Наконец, ликвидируйте оставшихся зеленых беретов и приготовьтесь к встрече с Kingpin.

Стадия 6.4. The Final Showdown with Kingpin.

Kingpin начнет бой, стоя в центре экрана, и сразу же выпустит в вас две разрывных пули одновременно. Помните, что вы собирали гранаты, теперь самое время их использовать. Сделайте маневр влево или вправо, когда мечете гранаты, и повторяйте этот маневр как можно чаще.

В какой-то момент он попытается войти в ближний бой и атаковать, начнется рукопашная. Увернитесь от атаки, нанесите удар головой в лицо, четко рассчитывайте время и, как только нанесете удар по голове, быстро увернитесь влево или вправо, иначе он сразит вас своей косой. Как только босс отступит на задний план, начнет снова обстреливать вас дуплетами взрывающихся пуль. Теперь снова швыряйте гранаты, при первой возможности наносите удар ногами по голове, и в конце концов, Kingpin "поплывет", а затем рухнет на землю.

Примите наши поздравления! Сядьте спокойненько на диванчик, насладитесь концовкой. Возможно теперь на улицах Нью Йорка станет значительно безопаснее. Хорошо, если бы так случилось и в вашем городе.

R.C. PRO AM

Дополнительные машины.

Соберите достаточно букв, чтобы составить "NINTENDO".

R.C. PRO AM 2

Дополнительные деньги.

Введите в качестве имени **NES**, чтобы получить $5000 на расходы перед гонками на первой трассе.

Дополнительные продолжения.

Введите в качестве имени **DMG**.

RACKET ATTACK

*** Пароли матчей.**

2 **JSLPVYC** 3 **GKVYLWC**
4 **PSFRCHC** 6 **KYIMYDD**
7 **IXKOWCD** 8 **RYTONMD**
End **KBIMWDC**

RAMBO

*** Непобедимость**

Введите пароль **H800 IbW2 kG4Q KwKc 66WH QbW2 0F1D G19D**.

*** Концовка.**

Введите пароль **yDaB pc71 jQOA uT3D nfWW 3UKT Yv4g G5WH**.

*** Другая концовка, С.О. жизни.**

Введите пароль **WL8k Xv57 TwOB WU3C BDA7 cvJ7 2PtH 9EO4**.

*** Дополнительные жизни.**

Введите пароль **0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000** после завершения игры. Победа босса в следующей игре обеспечить получение дополнительных жизней.

*** Телепортация.**

Встаньте на один из указателей "N" и "S", которые появятся на земле, и нажмите **UP**.

RENEGADE

*** Уровень 2.**

Нажмите и удерживайте **DOWN** на джойстике 2, затем нажмите **DOWN, UP, RIGHT, UP, LEFT, UP, Start** на джойстике 1.

*** Уровень 3.**

Нажмите и удерживайте **DOWN** на джойстике 2, затем нажмите **UP, DOWN, LEFT, DOWN, RIGHT, DOWN, Start** на джойстике 1.

*** Уровень 4.**

Нажмите и удерживайте **UP** на джойстике 2, затем нажмите **DOWN**(x2), **UP**(x2), **RIGHT, LEFT, Start** на джойстике 1.

*** Призовые предметы.**

Hamburger выполнит роль костюма для бега, когда последние две цифры на таймере будут "17" на уровне 1, "43" на уровне 2 и "59" на уровне 3. Heart применит sit-on punch на свою третью цель, когда последние цифры на таймере станут четные. P power-up применит a jump kick, когда последние две цифры на таймере станут "32" на уровне 1, "25" на уровне 2 и "11" на уровне 3.

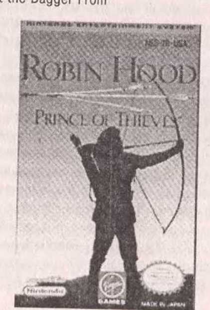
ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES

В основе сюжета лежит известная легенда о Робин Гуде, короле воров, которые обосновались в знаменитом Шерводском лесу и мстили злобным феодалам и шерифам за то, что те притесняли, грабили и обижали мирных крестьян. Таким образом, он прослыл подлинным защитником народа, его все любили и при возможности помогали.

*** Пароли уровней.**

На стартовом экране нажмите кнопку **A** восемь раз, а затем кнопку **B** восемь раз. После чего напечатайте один из следующих паролей для того, чтобы попасть на соответствующий уровень.

Название уровня	***Пароль***
Catacombs	**CATACOMB**
Hadrian's Wall	**WALL**
Locksley's Castle	**LOCKSLEY**
Dubois Manor	**DUBOIS**
Horse Race 1	**CHASE**
Stop the wedding	**CATHEDRA**
Wild Boar	**BOAR**
Fight the Trainer	**MASTER**
Get the Dagger From	



Marian	CHAPEL
Search for the missing man	WELL
Raid the Tax Carts	TAX
Cure the Camp	POND
Protect The Village	VILLAGE
Battle the Celts	CELTS
Go to the Town	TOWN
Inside the Town	TOWNHANG
Inside the Last Castle	CASTLEIN
End "Video"	WEDDING

* Оружие и щиты.

- Список оружия:

Название оружия	Вес в единицах	Наносимые повреждения
Knife (нож)	2	2
Druid Dagger (кинжал друида)	4	8
Short Sword (короткий меч)	4	6
Sword (меч)	6	8
Steel Sword (стальной меч)	8	10
Claymore (старинный палаш горцев)	10	12
Locksley sword	8	20
Ball & Chain (шипастый шар на цепи)	40	25
Long Bow (длинный двурочный лук)	1	Выпускает 1 стрелу
Locksley Bow	3	Выпускает 3 стрелы
Staff (специальное двурочное оружие)	4	3

— Список щитов.

Он достаточно короткий, но щиты играют очень важную роль во время сражений на главном уровне. Если вы используете щит во время схватки, он полностью принимает на себя всю атакующую мощь, а вы при этом повреждений не получаете, но конечно, в этот момент щит должен быть у вас в руке.

Название щита	Вес в единицах
Shield (щит)	10
Locksley Shield	4

* Управление.

Кнопки на D-pad позволяют перемещать персонажа в нужную сторону.

Кнопка **Select** – Пауза в игре.

Кнопка **Start** – "Запускает" игру и открывает доступ в меню опций Option Menu.

Кнопка **A** – Используется для действий правой рукой. Во время дуэлей, нажав эту кнопку, исполняете прыжок. Кстати, используя ее, можно брать различные объекты.

Кнопка **B** – Действие левой рукой, а также позволяет убрать меню опций с экрана.

Атакующая кнопка во время сражения или дуэлей, можно также брать различные объекты.

По ходу дуэли управление несколько меняется. Используйте кнопку **A**, чтобы выполнить прыжок; а кнопку **B**, чтобы произвести атаку. Если нажмете кнопку **UP** на D-pad, при этом нажав кнопку **B**, то ваш персонаж выполнит в воздухе сальто, а если нажмете кнопку **DOWN** и **RIGHT** (или **LEFT**), то ваш персонаж выполнит кувырок в соответствующую сторону.

Во время путешествий пешком вы можете двигаться вверх, вниз, налево и направо, нажимая соответствующие кнопки на **D-pad**, а вот когда мчитесь на лошади, то можете двигаться только назад и вперед, а также использовать кнопки **A** или **B**, чтобы перепрыгивать через препятствия.

У вас есть две возможности продолжить игру после того, как ваш персонаж будет побежден. На экране появится соответствующий запрос, и вы должны будете ответить "Да", если захотите продолжить игру.

* ПРОХОЖДЕНИЕ.

Целый ряд сцен в Шервудском лесу пропущены. Не удивляйтесь, они чрезвычайно простые.

— Уровень 1. Arab Prison.

Предметы, которые можно здесь обнаружить: меч (sword), факел (torch).

Вы начинаете игру без всякого вооружения, брони, стрел и, конечно же, без золота и денег. Золото еще предстоит достать, как

впрочем и все остальное.

Первым делом хватайте меч из печи, немедленно экипируйте его и прикончите охранника. Peter (Петер) сам освободит себя и присоединится к вашему отряду, вооружившись кинжалом. Обыщите труп охранника (кстати, всегда нужно обыскивать трупы, частенько найдете много чего интересного), и в этом случае найдете ключ; откройте им дверь, побеседуйте с парнем "на стене", освободите его, и он тут же присоединится к вашему отряду, а заодно и расскажет, что нужно отыскать тюремную камеру рядом в тем местом, где он висел. Послушайтесь его доброго совета: найдете ключ, откроете дверь и поговорите с охранником, но близко к нему не подходите, иначе он тут же врежет вам своим топором.

Теперь вам предстоит самая первая дуэль.

Управление во время дуэли:

Кнопка **B** – атака.

Кнопка **A** – прыжок.

Кнопки на D-pad – **DOWN-LEFT** или **DOWN-RIGHT** одновременно нажатые, кувырок в соответствующую сторону.

Кнопка **UP + A** (**LEFT** или **RIGHT**) – в соответствующую сторону прыжок.

Кнопка **DOWN** - опустится на корточки.

В большинстве дуэлей, если вы находитесь на земле, а ваш соперник запрыгнул на стол, скалу, камень или мост, то он не может вас поразить, а вот вы запросто это сделаете, так что обязательно запомните эту технику, она вам очень пригодится в последующих схватках, хотя в этой дуэли воспользоваться ею не удастся, поскольку ваш соперник прыгать не может.

Первая дуэль: Guard with Axe.

Сражаясь с охранником, вооруженным топором, нанесите ему удар, отбегите в сторону и повторяйте эту тактику до тех пор, пока он не погибнет. Осмотрите труп, найдете факел, а затем загляните в угол и обнаружите здесь секретный проход.

— Уровень 2. Catacombs.

Предметы: 2 эликсира, 1 красный эликсир и кольцо Петера (Peter's Ring).

Вы входите на уровень с южной стороны, а ваша цель добраться до северного выхода. Со старта продвигайтесь вверх, затем сверните направо, снова вверх, налево, еще раз налево и, наконец, вступайте в бой.

Схватка Melee Battle.

Постарайтесь как можно быстрее добраться до выхода и уничтожить охранников, как только они появятся. Для этой цели лучше всего подходит Робин. А если вы оставите над ним управление компьютером (кстати, вы можете менять персонажей, нажав кнопку Start), то он почти наверняка погибнет или получит серьезные повреждения. Все-таки у компьютера мозги устроены совсем не так, как у вас.

— Уровень 3. Hadrian's Wall.

Предметы: Quiver (колчан со стрелами) — 3 штуки, ключ от сундука (Chest Key), длинный лук (Long Bow), красный эликсир (в сундуке), а также два яблока (apple).

Побеседуйте с пожилой женщиной, и она расскажет вам много интересного, а затем поднимайтесь наверх, соберите предметы, спуститесь вниз, отыщите ключ от сундука, колчан и еще кое-какие предметы, если сумеете. Снова поднимитесь наверх, сверните налево и встретите нескольких охранников. Можете увернуться от схватки, а можете перебить их, как захотите. Снова пройдите налево, затем наверх и встретите Guy of Gisborne. Это настоящий мерзавец. Постарайтесь добыть длинный лук до того, как начнете беседовать с ним. Немедленно экипируйте его и перебейте многочисленных врагов, а затем пройдите на север, откройте сундук, возьмите красную настойку, поговорите с сыном малыша Джона, а когда он уйдет, отправляйтесь по своим делам, спуститесь вниз, обойдите слева вокруг дерева и отправляйтесь на другой участок леса. Возьмите наизготовку длинный лук, прибейте охранника с дальней дистанции, пройдите через лес до конца и подой-

дете к замку Локсли (Locksley's Castle).

— Уровень 4. Locksley's Cadtle.

Предметы: Хлеб (Bread, найдете его в первом правом проходе), колчан, а также медальон Локсли.

Пройдите через стену, войдите в замок и увидите повешенного отца Робина Гуда прямо над входом. А войдя внутрь, обнаружите несколько волков. Прибейте их своим мечом или подстрелите из лука, если стрел достаточно; сверните направо, осмотрите внимательно проход и найдете здесь очень нужный вам хлеб. Возьмите его, снова пройдите к центральному прохрду, поднимитесь наверх к двум следующим проходам, сверните налево и увидите мужчину. Это Дункан. Поговорите с ним, он с удовольствием присоединится к вашему отряду; затем спускайтесь вниз по центральному проходу и покиньте замок.

Робин Гуд со своими друзьями хоронит повешенного отца, а затем пройдите налево и отправляйтесь к имению Дюбуа (Dubois Manor).

— Уровень 5. Dubois Manor.

Предметы: эликсир — 2 штуки, ключ от дверей (Door Key), 6 колчанов, стальная броня (Steel Armor), хлеб (Bread), 5 яблок (apple), окорок (Leg of Meat) и бинты (Bandage).

Наденьте медальон Локсли, поговорите с охранником, и он пропустит вас внутрь. Здесь переговорите с крестьянином, затем сверните налево, соберите пищу. Дверь заперта, так что и не пытайтесь ее открыть, пройдите к центральному проходу, поднимитесь наверх, поговорите с крестьянином, который расскажет вам где находится Мариан (Marian). Поднимитесь наверх, возьмите элексир, осмотрите постель, найдете ключ от двери, которая была заперта в самом начале. Сможете, естественно, ее открыть. Пройдите туда, откройте эту злополучную дверь, найдете сразу 6 колчанов. Перейдите в восточную комнату (направо, вверх, направо), где и найдете Мариан, а также несколько полезных предметов. Побеседуйте с девушкой, отдайте ей кольцо, а в ответ получите седло. Как только выйдете из комнаты, охранники ворвутся в замок. Идите налево вниз, перебейте охранников с дальней дистанции из своего длинного лука. Приближаться к ним не стоит, поскольку кое-кто из них вооружен арбалетом. Когда выскочите наружу, прикончите еще нескольких охранников своим мечом, затем установите седло на спине у лошади (use) и теперь будете удирать от охраны уже на лошади.

— Уровень 6. Horse Race (1).

Предметы: отсутствуют.

Управляйте лошадью, используя кнопки **A**, **RIGHT** и **B**. Кнопка **A** используется для того, чтобы выполнить прыжок, и вам предстоит перескочить через все камни, а не только через самые крупные. Кнопка **RIGHT** используется для того, чтобы мчаться как можно быстрее, поскольку если охранники поймают вас, игра автоматически будет закончена.

Промчавшись со страшной скоростью приблизительно 1 минуту (если вас не поймают охранники), доберетесь до знаменитого...

— Уровень 7. Shewood Forest.

Предметы: колчан со стрелами, хлеб, два яблока, красный эликсир.

Вы въезжаете в лес с юго-западного направления, так что двигаться нужно на северо-восток для того, чтобы добраться к пункту назначения. Можете слегка свернуть в ту или иную сторону и попытаться отыскать кое-какие предметы, но на самом деле делать этого не следует. Нужно как можно быстрее добраться до своей базы.

Вторая дуэль: John Lite.

Первым делом подлечитесь. Противник очень серьезный, великолепный прыгун, к счастью, атаки его опасны лишь на ближней дистанции. Вспомните про рекомендованную вам стратегию, постарайтесь заманить малы-

ша Джона на мост, а самому спрыгнуть вниз. Во всяком случае нужно создать такую ситуацию, когда он наверху, а вы внизу. Тогда можете успешно атаковать его, а он нет. Естественно, что одержите победу, и малыш Джон присоеденится к вашему отряду. Это отличный союзник, на него всегда можно положиться. Вооружите Робина дубинкой, а Джону отдайте меч Робин Гуда. Дубинка превосходное оружие, особенно если придется действовать в лесу или враги окружат вас. Нажмите и удерживайте кнопку **А**, малыш Джон раскрутит свою дубинку, и любой дурак, который окажется поблизости, будет тут же убит. Это отличный способ поднять свой уровень.

В следующей сцене вы оказываетесь в лагере Робин Гуда. Это ваша центральная база, по ходу игры она будет становиться все больше и больше, развиваться, поскольку к вам будут присоединяться различные персонажи. Побесебуйте со всеми и сразу поймете в чем состоит ваша следующая миссия.

— Уровень 8. Stop The Wedding.

Предметы: письмо (Letter), эликсир, окорок, бинты и хлеб.

Вы входите с восточной стороны во внешнюю часть уровня. Соберите у входа несколько монет, затем пройдите внутрь. Вам нужно отыскать письмо, чтобы остановить свадьбу (Webbing), а оно спрятано на втором этаже. Чтобы добраться туда, сверните вправо в первый проход и обнаружите в последней стене отверстие. Проберитесь в него, учтите, что письмо находится в комнате барона (Baron`s room) на северо-западе, а эту комнату охраняют могучие охранники, вооруженные арбалетами. Перебейте их из длинного лука с дальней дистанции (так безопаснее), поднимитесь по центральному проходу и сразитесь с многочисленными солдатамиЯ. Уничтожайте их стрелами и обязательно защищайте Робина. Он вам пригодится, но только если здоровье у него будет в порядке. Заберите письмо и быстренько спускайтесь вниз. Поднимитесь по центральному проходу, побеседуйте с бароном, предъявите ему письмо в качестве доказательства, и барон тут же вызовет вас на дуэль.

Третья дуэль: The Baron.

Используйте уже известный метод: оставайтесь внизу и, как только барон запрыгнет на стол, атакуйте. 10 атак будет достаточно, чтобы расправиться с ним, а затем возвращайтесь в лагерь и приготовьтесь к следующей миссии.

— Уровень 9. The Wild Boar.

Предметы: лук Локсли, броня Локсли, бинты.

Итак, вы снова в Шервудском лесу. Логово дикого вепря (это так называли в старину секачей кабанов), находится на севере и чуть-чуть восточнее, так что со старта пройдите на восток, а затем продвигайтесь наверх на север, пока не увидите логово. Войдите в него, встретите многочисленных кабанов, перебейте своей дубинкой или расстреляйте из длинного лука, а в логове дикого вепря внимательно осмотрите северо-западный угол, причем сделать это надо несколько раз, тогда найдете лук Локсли, броню Локсли, бинты и кое-какие предметы. Немедленно вооружитесь этим луком и расстреляйте здоровенного дикого вепря, выпустив в него несколько стрел, а когда прикончите этого страшного зверюгу, убирайтесь из логова и возвращайтесь в лагерь.

— Уровень 10. Search For The Missing Man.

Предметы: Два письма, список (credit List), длинный лук, колчан и веревка (Rope).

Вначале вы закончите довольно короткую и очень простую миссию в Шервудском лесу, а затем отправляйтесь на юг, сверните на восток, подойдете к мосту и увидите колодец, а рядом с ним труп. Осмотрите убитого,, возьмите письмо, пройдите на восток, загляните в угол, отыщите веревку, возвращайтесь обратно к колодцу и по этой веревке спуститесь вниз. В колодце вам предстоит пройти через небольшой лабиринт, а затем подойдете к

проходу, где слева находятся несколько дверей. За ними найдете письмо и список Credit List. Вообще-то, вам нужно пройти на север, где проживает ведьма Мартиана и ее хранитесь Гардиан. Однако, победить вы их все равно не сможете, так что бегите как можно быстрее в лагерь и приготовьтесь к выполнению следующей миссии.

— Уровень 11. Get the dagger from Marian.

Предметы: Бинты, кинжал друида (Druid`s Dagger), ни в коем случае не отдавайте его Дункану.

Зайдите в часовню, а затем сверните направо, отыщите бинты, перейдите влево и встретите Марион; побеседуйте с ней, получите от нее кинжал друида. Это драгоценное оружие. Только им и можно победить хранителя Гардиана. Теперь можно спокойно возвращаться на базу.

— Уровень 12. Fight the Trainer.

Предметы: Эликсир и фляжка для воды (Water Flask).

Вам придется сразиться с мастером Weapon`s Master. В случае победы он согласится тренировать ваших товарищей. Найдете его севернее перекрестка (воспользуйтесь картой). Осмотрите дом и колодец, найдете кое-какие предметы, побеседуйте с тренером, и состоится ваша дуэль.

Дуэль четвертая: The Trainer.

Используйте обычную стратегию, атакуйте его, когда он запрыгнет на камень, а вы будете внизу. Когда одержите победу, вручите ему 20 золотых, и он согласится отправиться в ваш лагерь и заняться подготовкой солдат, а вы последуйте его примеру.

— Уровень 13. Raid the Tax Carts.

Предметы: пять бинтов и меч Локсли (Lockslay Sword).

Чрезвычайно легкий уровень. По существу, всего-навсего одна дуэль.

Пятая дуэль: Guy of Gisborne.

Дождитесь, когда он запрыгнет на большой камень и немедленно атакуйте, а когда одержите победу, побеседуйте с толстяком, и он присоединится к вашему отряду.

— Уровень 14. Gure the Camp.

Предметы: лечебная вода (Cure Water).

Приготовьте к бою длинный блок и начинайте уничтожать врагов одного за другим. Причем учтите, что ваша броня может отражать вражеские стрелы, а они, отлетев, поразят противника. Так что можете воспользоваться этим нехитрым приемом и одержать победу практически без всяких усилий и не тратя драгоценных стрел. И когда все трое врагов будут уничтожены, вода сразу станет синего цвета. Излечите (Cure) весь свой отряд и заполните лечебной водой две фляжки. Причем просто заполнить водой фляжки недостаточно, надо обязательно подлечить всех своих товарищей, а затем снова заполнить опустошенные фляжки.

— Уровень 15. Protect the Village.

Предметы: "Кистень" (Ball And Chain), ключ от сундука (Chest Key).

Прежде, чем покинуть лагерь, осмотрите внимательно три хижины, найдете там полезные предметы и, кстати, в Шервудском лесу, если внимательно порыскаете, найдете "арбалет" (Crossbow) в северо-восточной части.

Итак, вы стартуете в Шервудском лесу. Вам нужно добраться до деревни, по пути подстерегают различные опасности, но на самая главная опасность, это солдаты, вооруженные пистолетом. Когда войдете в деревню, осмотрите все дома, отыщите кистень (Ball and Chain), побеседуйте с пожилой женщиной. Она продаст вам ключ от сундука за 200 золотых, а затем отправляйтесь на север и сразитесь с врагами, перебейте всех до последнего, а затем отправляйтесь на встречу с бароном.

Шестая дуэль: The Baron.

Как обычно, рекомендации очень простые. Дождитесь, когда он запрыгнет на камень, и

атакуйте его. А как только расправитесь с ним, обыщите труп и отправляйтесь в лагерь.

— Уровень 16. Battle the Celts.

Вернувшись в лагерь, встретите Дункана. Его преследовали вражеские солдаты, так что ваша цель: защитить лагерь, а значит предстоит серьезный бой. После жестокой схватки, к сожалению, враги захватят нескольких ваших товарищей и спалят вашу базу. Так что придется удирать из Шервудского леса. Отыщите лошадей и мчитесь прямо в город. Надо спасать товарищей.

— Уровень 17. Town Hang.

Предметы: маскировка (Disgiuse). Она вам абсолютно необходимо, без нее в замок не пробраться.

Как только войдете в замок, увидите, что готовится казнь; шериф собирается повесить захваченных ваших друзей, так что действовать нужно быстро и немедленно ворваться в замок. Как только войдете в него, тут же начнется бой. Расправьтесь с охранником и отправляйтесь далее, вам предстоит последняя и решающая схватка с шерифом.

— Уровень 18. The Sheriff`s Castle.

Предметов здесь целая куча. Однако даже не пытайтесь собирать, возьмите лишь самые необходимые. Вам нужно как можно быстрее спасать своих товарищей.

Как только войдете в замок, дверь за вами захлопнется, так что пути назад нет. Используйте карту, шериф находится в северо-восточной части замка, но прежде, чем добраться туда, вам предстоит еще схватка с охранниками. Перебейте их точными выстрелами из лука, защищайте Робина любой ценой. Он ни в коем случае не должен не только погибнуть, а даже получить повреждения. Затем возвращайтесь к хранителю Гардиан. Достаньте кинжал друида и, когда он бросится в атаку, отскочите, затем сами атакуйте и тут же отскочите. Продолжайте действовать в этом ключе и, как только одержите победу, приготовьтесь к последней и заключительной дуэли.

Последняя дуэль: The Sheriff.

Обязательно используйте все лечебные предметы, здоровье должно быть отличным, а затем используйте тот же самый уже традиционный трюк со столом и безусловно одержите победу.

Таким образом, игра закончена, товарищи спасены. Посмотрите видеоконцовку. Конечно, никаких предметов не найдете, но поздравления наши примите. Вы одержали победу в этой великолепной игре!

ROBOCOP

** Неограниченные продолжения.*

На экране окончания игры нажмите и удерживайте **A + B + Select** и нажмите **Start**.

ROBOCOP 2

** Неограниченные возможности.*

Нажмите **A, B, Select, Start.**

ROBOCOP 3

** Как получить оружие.*

В верхней части экрана вы выдите квадратики, которые нужно заполнить тремя буквами, но не радуйтесь, это буквы греческого алфавита (альфа и бета). Попробуйте использовать каждую из них в отдельности или в различных комбинациях, и получите совершенно разные виды оружия.

ROBOCOP 4

** Восстановить энергию.*

После того, как одержите победу над танком и над очередным боссом, нажмите кнопку **A**.

ROCKETEER, THE

** Пароли уровней.*

2	**490-629-312**
3	**435-765-818**
4	**775-454-215**
5	**318-469-417**
6	**040-473-312**

ROCKIN' KATS

** Полная энергия.*

Нажмите **Start**, чтобы поставить игру на паузу. Затем нажмите **DOWN + A + B +**

Start.

*** Выход с уровня.**

Нажмите **Start**, чтобы поставить игру на паузу. Затем нажмите **A**(x3), чтобы вернуться на экран выбора канала (channel selection). Чтобы сменить оружие, выберите ''S'', чтобы попасть в магазин.

*** 6 жизней.**

Нажмите и удерживайте **DOWN + A + B** и нажмите **Start**(x2).

*** Пароли.**

Channel 5	**7GDZ**[Музыкальная нота]**JGK**[▲]
Unknown	**57YRmchsOP**
Final level	**^PH^RDM^P**

Обратите внимание! "^" обозначает символ, который напоминает "**T**" и расположен в верхнем ряду экрана паролей.

RUSH 'N' ATTACK

*** Бег по воздуху.**

Нажмите **B** пока неподвижны, затем нажмите **UP**, пока нож вытащен.

SHINOBI

*** Выбор уровня.**

На титульном экране нажмите **DOWN**(x2), **LEFT**, **RIGHT**, **UP**(x2), **Start**.

SIDE POCKET

Итак, как играть в Pool.

На стол выкладываются 16 шаров. Однако, если у вас нет противника, то на столе будет лишь 9 шаров. Цель игры, забить 8 шаров в лузы. На столе шесть луз. Четыре из них находится в углах, а еще две лузы в самом центре длинных бортов стола. Два шара из девяти являются как бы специальными. Один из них белый, так называемый, Cue ball. Это тот, по которому игрок все время бьет, стараясь им забить другие шары в лузу. А второй специальный шар (номер 8). Он черного цвета. 8-й шар можно забить в лузу только после того, как все другие шары уже забиты. К счастью, это правило относится только к режиму двух игроков.

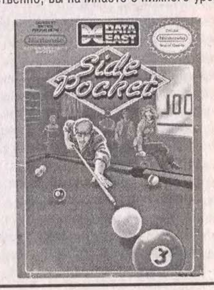
В вашем распоряжении кий, которым вы, собственно, и должны сталраться забить шары в лузы. Фокус состоит в том, что вы, как мы уже говорили, наносите удар кием только по белому шару, и он должен покатиться таким образом, чтобы, ударившись в другие шары, отправить их в лузу. Причем, если вы забьете "свой" (т.е. белый) шар в лузу, то это очень плохо, свидетельствует о низком классе.

По ходу игры вы можете получать премии. Одна из них дается за то, что вы забиваете шары в лузы по порядку, в соответствии с их номерми. А вторая за то, что вы подряд забиваете шары без единого промаха, и чем больше подряд шаров забьете, тем больше, естественно, будет премия. Чем выше уровень игры, тем сложнее становятся занятия, и если вы сделаете слишком много промахов, то на этом игра и закончится.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

На первом экране выберите выриант Pocket game. Это очень важно, поскольку нужно освоить управление в игре и научиться выполнять разные удары: с протяжкой (follow), с оттяжкой (draw), удар по центру шара (center), в левую часть шара (left) и в правую часть шара (right). Так что, конечно, нужно потренироваться, и когда освоите эти удары, то тогда можете и приступать к игре.

Вам предстоит пройти четыре уровня: city champ, stse champ, USA cham и world champ. Естественно, вы начинаете с нижнего уровня,



и вам предстоит стать чемпионом города, для чего необходимо набрать 3100 очков. Играете на столе для обычного пула. В первом раунде у вас не восемь шаров, а лишь шесть. Для того, чтобы выполнить первый удар, вы должны нажать кнопку **A**, а затем нажать ее повторно, когда увидите, что индикатор силы удара Power meter поднимется до нужного уровня. Кстати, от силы удара часто зависит успех, а потому нужно представлять себе, какой удар и в какую лузу требует определенного уровня силы удара.

Обратите внимание на угол стола, в котором находится звездочка. Если сумеете забить шар в этот угол, получите дополнительные очки. При этом можно использовать пятнышки на столе, которые указывают вам оптимальный угол направления удара.

В верхнем левом углу экрана фиксируется ваш баланс. Здесь же находится иконка с изображением шара, который желательно послать в лузу следующим. Он имеет очередной номер, а вы знаете, что за это дается премия. Кстати, вы можете нажать кнопку **B**, чтобы увидеть последовательность шаров.

После того, как забьете каждый шар в лузу, можете считать, что первый этап преодолен успешно. Однако, если вы сделаете слишком много промахов и в верхнем левом углу экрана "исчезнут" ваши шары, значит придется начать все сначала.

Итак, вы забили все шары, ваш баланс значительно возрос, дополнительные очки вы получили за то, что забивали шары подряд или в соответствии с их номерами. Набрав достаточное количество очков, получаете призовой удар Bonus shot. При этом вам нужно забить один шар или несколько шаров в соответствующие лузы. Тип этого призового удара зависит от того, сколько шаров вы сумели забить в лузы, в которых были звездочки. Если в итоге сумеете набрать 3100 очков или больше, то будете объявлены новым чемпионом города, а очаровательная девушка пошлет вам призывный взгляд. Ну, а если нет, повторите попытку.

Теперь на очереди чемпионат штата. Для победы необходимо 4100 очков, при этом на столе будет девять шаров. На самом деле, стратегия та же самая. Просто старайтесь забивать шары в лузу последовательно, без промахов, в соответствующем порядке, обращайте внимание на звездочки в лузах и наберите необходимые очки. В этом случае вы будете объявлены чемпионом штата, а призовой удар (bonus shot) на этот раз будет заметно сложнее. Ну и, конечно, очаровательная девушка пошлет вам восторженный взгляд.

Однако, прежде чем вступить в борьбу за завание чемпиона Соединенных Штатов, вам придется выполнить чрезвычайно сложный удар. У вас всего одна попытка, а забить нужно будет сразу все шары. Только после этого Вы сможете бороться за титул чемпиона Америки. Ну, а если не получится, повторите этот уровень с самого начала.

Для того, чтобы сделать точный удар, необходимо, чтобы индикатор силы удара находился практически в самом верхнем положении, и если в соотвествии с подсказками-пятнышками сумеете провести такой удар, то выполните эту сложную задачу и сможете бороться за звание чемпиона.

На этом уровне вам уже нужно набрать 5100 очков. На столе шесть шаров, а значит задача заметно усложняется. Постарайтесь забить как можно больше шаров подряд без промаха, при этом желательно еще в соответствии с их номерами. Старайтесь забивать шары в лузы, в которых звездочки, только таким образом в итоге вы сможете набрать 5100 очков, и, пожалуй, это первый уровень в игре, где возникают реальные сложности, поскольку набрать такую сумму чрезвычайно трудно. Однако, если справитесь с этой нелегкой задачей, то станете чемпионом Соединенных Штатов и окажетесь возле клуба рядом с роскошным автомобилем, в котором сидит очаровательная девушка. Ну и, конечно, как всегда, она бро-

сит на вас восторженный взгляд.

И, конечно, нужно быдет выполнить еще один сложнейший удар – забить все четыре шара в лузу. Придется использовать удар Draw shot (удар с оттяжкой), так что нажмите кнопки **DOWN + B** и удерживайте до тех пор, пока пятнышко на шаре в центре верхней части экрана окажется как можно ниже, а затем нанесите удар и возможно, если повезет, справитесь с этим сложным заданием.

Став чемпионом Соединенных Штатов, вы не можете остановиться. Теперь надо бороться за звание Чемпиона Мира. На столе девять шаров, но набрать уже нужно 7100 очков, а это огромная сумма. Понадобится все ваше искусство, а кроме того, и математические способности, поскольку нужно точно рассчитать сколько очков будет приносить каждый удар. Конечно, проще всего забивать шары без промахов, последовательно и не менее четырех их них должны быть забиты в соответствии с их последовательными номерами. Старайтесь забивать шары в лузы, в которых звездочки, но даже и в этом случае задача невероятно сложная. Если не справитесь, то придется снова начать игру, но на этот раз будет только шесть шаров, а значит значительно труднее. Ну а если еще раз не справитесь, то снова будете играть с девятью шарами.

Когда, наконец, наберете желанные 7100 очков, увидите на экране сообщение, что вы объявляетесь новым чемпионом мира. Конечно же, увидите очаровательную девушку, но прежде, чем получите титул, необходимо будет выполнить последний и самый сложный удар. На столе лежат два кия, которые перерывают движение вашего шара и, тем не менее, именно используя эти кии, вы только и можете выполнить этот невероятно сложный удар. Прицельтесь в шар, обратите внимание на линию из пятнышек, проходящую чуть ниже одного из шаров, и цельтесь практически под него. В общем, описать этот удар практически невозмонжо. Постарайтесь сами сообразить и рассчитать, как провести точный удар, чтобы забить все шары. Необходимо выбрать точный угол и произвести удар максимальной силы. Если сумеете провести этот потрясающий удар, то станете чемпионом мира и одержите победу. Желаем удачи!

SILKWORM

**** Совет.***

Следующий трик можно выполнить с вертолетом или джипом. Стреляйте по минам, которые обнаружите, и когда произойдет взрыв, поднимется своеобразное облако дыма. Прыгайте прямо в него, дым окружит вас, и вы станете неуязвимым для врагов, правда, на непродолжительное время. Кроме того, если откроете огонь по облаку дыма, то оно, в конце концов, взорвется и уничтожит всех врагов на экране.

SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS, THE

**** Три призовых жизни.***

Барт должен занять позицию справа от буквы "E" на вывеске с надписью "Quick-E-Mart" на первом уровне. Запустите ракету в букву "E", и физиономия Красти появится на экране, подвердив правильность ваших действий. В награду получите три призовых жизни, а также опцию sound test. Выделите эту опцию, нажмите кнопку **Start**, затем нажмите кнопку **UP** или **DOWN**, после чего снова нажмите кнопку **Start** и услышите различные мелодии и sound test в игре.

**** Подсказки на уровнях.***

– Уровень 1.

Есть один предмет, который довольно трудно отыскать на улице. Как только игра начнется, вы увидите телефонную будку. Войдите в нее и позвоните в таверну напротив (Moe's Tavern). Тут же ее владелец Moe появится в каком-то пурпурном одеянии, и когда Барт расскажет ему какую-то шутку, тот буквально взбесится и блросится на вас в атаку. "Обырзгайте" его (spray), а зетем отпрыгните в сторону. Точно в 4:00 еще несколько людей в пурпурном одеянии выйдут из театра, може-

те обрызгать и их, а кроме того, возле статуи Jeridiah Springfield увидите еще одного мужчину. Его тоже можно обрызгать.

На первом уровне отыщите невидимую платформу, которая находится рядом с первым магазином, буквально в трех дюймах от здания слева. Возможно, отыскать эту платформу довольно трудно, но если справитесь с этим, то получите две дополнительных жизни, а может быть и кое-что еще.

- Уровень 3.

– На третьем уровне (Krustyland), когда подойдете к большой голове Красти, запрыгните на красную платформу, расположенную между его глаз, а затем спрыгните вниз и хватайте дополнительную жизнь. Затем прыгайте вверх, пока не попадете в комнату, в которой найдете 5 монет.

Чтобы выиграть в рулетку на третьем уровне, приобретите магнит в магазине Toys' N' Stuff на первом уровне, и когда станете играть в рулетку уже на третьем уровне, используйте магнит, когда будете выбирать номер, на который намереваетесь ставить. В результате этой шулерской проделки будете выигрывать.

Чтобы попасть с третьего уровня на призовой экран, войдите в театр в интервале от двух до четырех часов.

Приобретите свисток в магазине Toys 'N Stuff store, а затем отправляйтесь в дом для престарелых (nursing home). Свистните как следует, и через несколько секунд старик Симпсон (Grandpa Simpson) начнет швыряться монетами.

— Месторасположение голов.

На первом уровне прикупите бомбу-вишенку (cherry bomb), а затем отправляйтесь в магазин pet shop, займите позицию как раз над окном и выстрелите в птицу. Когда доберетесь до статуи Jebediah Springfield, поднимитесь на "вторую линию" с задней стороны статуи и атакуйте птицу ракетами. В результате получите голову статуи, которая позволит Барту стать непобедимым, правда, на короткий перод времени. Кроме того, головы можно обнаружить и в секретных местах на различных уровнях. В частности, на втором уровне, когда доберетесь до "обувной" секции, и как только появятся первые балетные тапочки, попрыгайте, чтобы собрать иконы, шляпы, ну и все такое прочее. В конце концов, получите и голову статуи. Кроме того, на втором уровне постарайтесь отыскать место, где находится непросохший цемент на магической доске. Где-то в районе четвертого или пятого прута арматуры подпрыгните как можно выше. и голова появится прямо над четвертым прутом.

На третьем уровне отыщите большую лестницу, по которой Барт должен вскарабкаться, а затем атаковать наверху парнишку, вооруженного рогаткой. Поднимитесь по лестнице на самый верх, спрыгните с нее, и когда приземлитесь, получите в награду три монеты и голову статуи в призовой зоне слева от лестницы. Чтобы заполучить побольше денег, надо добыть свисток, затем встать рядом с последним окном в доме Springfield Retirement Home, дунуть в свисток и тогда сможете заполучить монеты от мужчины, который тут же появится.

SMASH TV

**** Выбрать любой уровень.***

Выберите количество игроков, используя первый контроллер, а затем удерживайте кнопки **DOWN + B** на втором контроллере, а на первом контроллере нажмите кнопку **Start** и получите возможность выбрать любой уровень.

SMURFS, THE

**** Пароли некоторых уровней.***

Уровень	Easy	Normal	Hard
4	**RCRD**	**HDLS**	**LBRT**
8	**DNLV**	**RBNG**	**ZYDR**

SNAKE RATTLE AND ROLL

**** Секреты.***

❖ На первом уровне доберитесь до первого острова, нажмите кнопку **A**, а затем кнопку **B** и тут же перенесетесь на третий уровень.

❖ В самом конце 8-го "рыбного" уровня

в дверь не следует выходить. Вместо этого вернитесь обратно и увидите летающий ковер, точно такой же, как и на пятом уровне. Забирайтесь на него и хватайте часы, прежде чем добудете дополнительную жизнь, а затем спускайтесь в воду и увидите, что все рыбы стали желтого цвета. Если проплывете вдоль стрых шипов, то на дне озера обнаружите еще дополнительную жизнь.

❖ Возьмите ключ в колодце, затем прыгайте на вершину пирамиды на третьем уровне как можно быстрее, и тут же перенетесь на пятый уровень.

❖ Доберитесь до конца первого уровня за четыре секунды и тогда сможете в конце уровня обнаружить ракету и тут же перелетите на ней на 8-й уровень.

❖ Позвольте акуле сцапать вас на первом и втором уровнях. В результате вы вылетите из воды в воздух и сможете дораться до предметов, которые ранее вам были совершенно недоступны.

❖ На 8-м уровне спуститесь в третий пруд и плывите к нижней части экрана. Увидите частично спрятанный ключ, возьмите его, погружайтесь дальше и слева обнаружите дополнительную жизнь.

SNOW BROTHERS

Непобедимость.

На титульном экране нажмите и удерживайте **DOWN/LEFT + A + B** и нажмите **Start**.

Выбор уровня.

На титульном экране нажмите и удерживайте **UP + Select + B** и нажмите **Start**. На экране карты нажмите **UP** или **DOWN**, чтобы выбрать новый уровень, затем нажмите **Start**, чтобы начать игру.

Неограниченные жизни.

Введите пароль **SXNEUYVI**

SPY HUNTER

Секреты.

❖ Как только ваш автомобиль выедет из транспортера, немедленно мчитесь на правую сторону экрана и тогда сможете ехать на машине прямо по воде, а также по любой грунтовой дороге, т.е. вам следует опасаться только вертолета. Учтите, что как только он отбомбится, вам уже не придется ездить по бездорожью.

❖ На старте первого уровня отыщите грунтовую дорогу и езжайте прямо вперед. Таким образом сможете увернуться от всех препятствий.

10 дополнительных машин.

На титульном экране нажмите **RIGHT + Select + Start**, чтобы начать игру. Позвольте таймеру достичь нуля без аварий, чтобы получить 10 машин.

8 доп. машин и оружие.

На титульном экране нажмите и удерживайте **RIGHT + Select + A + B** и нажмите **Start**, чтобы начать игру. Позвольте таймеру достичь нуля без аварий, чтобы получить 8 машин и все оружие.

Все оружие.

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B + Select**, затем нажмите **Start**.

Поставить игру на паузу.

Нажмите **A** на джойстике 2.

SPY vs. SPY

Непобедимость.

Завершите уровень 8, затем нажмите **DOWN** (x2), **RIGHT**, **LEFT**, **A + B**.

STREET FIGHTER 2010

Итак, вы играете за знаменитого персонажа серии Street Fighter. Его зовут Кен (Ken), год 2010. Какой-то неизвестный преступник ворвался в лабораторию Кена, где он трудился со своим коллегой Троем. В это время Кен отсутствовал, а Трой был злодейски убит. Но это было не единственное несчастье. Преступники украли совершено секретное изобретение (top secret ivention), которое представляет собой определенное вещество, в небольших дозах способное излечить многочисленные и самые страшные болезни, а в больших дозах превращает обычное человеческое существо в сверхмогущественную дьявольскую форму. Естетсвенно, что буквально разразилась настоящая эпидемия. На улицах, прокладывая себе дорогу через горы трупов, появились чудовищные



монстры. Теперь Кену ничего не остается, как забрать энергию у этих монстров, предварительно, конечно, их уничтожив. Но чтобы справиться с этим заданием, ему неизбежно предстоит пройти процедуру биологической трансформации (bionic transformation), и тогда даже эти чудовищные монстры не смогут с ним сравниться в силе, скорости и реакции. Игра представляет собой очень динамичный action, в котором придется сразиться с многочисленными врагами, могущественными боссами. Игрок может очень высоко прыгать, буквально прилипать к стенкам, обстреливать врагов, использовать дальнобойные метательные атаки, повышать свой уровень, для чего нужно будет отыскивать "капсулы", в которых хранятся power-up. Это очень важно, поскольку все-таки основаная часть игры (и самая сложная), это, по существу, схватки с боссом.

Выбор уровня.

На втором контроллере переведите курсор в нужную сторону, затем нажмите **A** или **B**.

Управление.

Кнопка **A** – Прыжок.

Кнопка **B** – Выстрел.

Нажмите кнопку **A**, когда дотронетесь до стены, и буквально прилипните к ней.

Если, стоя у стены, нажмете кнопку **A** и одновременно кнопку направления от стены, то выполните прыжок оттолкнувшись от этой стенки.

Чтобы выполнить заднее сальто, первым делом, выполняя прыжок из стойки, нажмите кнопку противоположного направления, в котором смотрите (т.е. если смотрите направо, нажмите кнопку **LEFT**, ну и т.д.).

Чтобы поразить противника, даже если он прячется где-нибудь в укрытии, т.е. запустить свое метательное оружие сухим листом (Curve your projectile), удерживайте кнопку "вперед", т.е. направление в котором вы смотрите, и несколько раз нажмите кнопку B. В результате ваш снаряд полетит по чрезвычайно сложной траектории, а если у вас "усиленный" power-up оружия, то откроете огонь мощными энергетическими дисками, которые будут вращаться вокруг вас некоторое время, выполняя роль сввоеобразных щитов.

Выполните заднее сальто и, пока будете находиться в воздухе, откройте огонь и поразите врага, находящегося внизу. Особенно это эффекивтно, когда вы перепрыгиваете через врага.

Как мы уже говорили, игра чрезвычайно динамична. Вы можете карабкаться вверх по стенкам, спускаться по ним, запрыгивать на эти стены, стрелять в любую сторону, управлять своими прыжками, чтобы приземлиться в точно назначенное место. Правда, для этого придется изрядно потренироваться, но главная фишка в этой игре, это конечно схватки с боссами. Чаще всего босса увидите уже буквально на старте уровня, но придется продолеть определенные препятствия, прежде чем сразитесь с ним. Будьте очень внимательны, не торопитесь, у каждого босса существует четко выраженная тактика, посторяющаяся раз от раза. Возможно, конечно, вы сможете обнаружить ее после того, как дважды или трижды он вас поколотит. Но когда уж разберетесь в чем дело, то справитесь с ними буквально в пол-пинка. И учтите, что если бой складывается не в вашу пользу, начинайте действовать быстрее, старайтесь атаковать чаще. Возможно, сумеете переломить ход боя, и тогда продолжите игру на

следующем уровне, ну а если не получится...

Когда встречаете врагов типа "seekers" и "drones" (названия условные), подпрыгните в воздух и выстрелите сверху. Уничтожите их одним выстрелом, а в обычной ситуации понадобятся два, а то и три.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

На каждом уровне мы указываем ранг трудности, хотя на самом деле он носит относительный характер, а потому, например, 1-й и 19-й уровни имеют шестой ранг трудности, но этом вовсе не значит, что вам предстоит уничтожить там одинаковое количество врагов. Просто к 19-му уровню вы приобрете столько опыта и мастерства, что справитесь с этим уровнем с такой же легкостью, с каким разделались с первым, когда только начинали игру. Иногда между уровнями возникают как бы небольшие промежуточные уровни.

Планета один.

Земля после чудовищной ядерной катастрофы, города буквально в руинах. Трудно себе представить, что на этом месте еще совсем недавно были оживленные мегаполисы, населенные миллионами людей.

— Уровень 1.

Трудность: 6.

В самом начале уровня у вас будет минута-другая для того, чтобы как следует "разогреться". Пройдите налево со страта, отыщите power-up в первой капсуле (верхней), вскарабкайтесь на колонну и найдете второй power-up в правом конце карниза, находящемся чуть выше. Затем идите через всю стадию прямо на верхнюю платформу, в самой правой части найдете еще один power-up. Кстати, еще один найдете чуть ниже. Теперь ваше оружие стало достаточно мощным. Однако не все ресурсы исчерпаны и, если есть время, попытайтесь добыть еще один power-up практически в центре экрана под верхней платформой. К этому моменту обнаружите многочисленных сикеров (seekers). Обратите внимание на их манеру поведения, частенько они пытаются атаковать группами, но как правило выполняют лишь короткие рывки по диагонали, по горизонтали или по вертикали, и вы всегда сможете догадаться, куда они намереваются совершить рывок. Вот тут-то и подстрелите их.

А затем приготовьтесь к схватке с боссом. У него также совершенно четко определенная тактика. Он некоторое время движется, затем остановится 2-3 раза подряд, а затем в какой-то момент бросится в пикирующую атаку. Очень важно помнить, что в этот момент он неуязвим. В самом начале схватки постарайтесь провести несколько точных атак, прежде чем он сообразит в чем дело и начнет двигаться, а как только увидите, что он пытается подлететь к вам, т.е. только-только начнет двигаться, отпрыгните в сторону, лучше всего попытайтесь перескочить через него и в полете проведите несколько атак. После приземления повторите все сначала. Не забывайте про то, что в пикирующей атаке он непобедим, прыгайте через него, а если обстоятельства не позволяют это сделать, то можете попытаться спрыгнуть вниз. Но, конечно, перепрыгнуть значительно эффектнее и надежнее.

После того, как проведете еще несколько точных атак, он снова попытается пикировать; перепрыгните через него и атакуйте. В общем, картина понятная. Однако не забывайте про надоедливых сикеров, атакуйте их сверху в прыжке и после того, как настреляетесь вдоволь, босс рухнет на землю, а вы получите его энергию. Откроется портал, ведущий на второй уровень (увидите его слева от центра стадии). Конечно, значительно проще все это будет сделать усиленным оружием (powered-up gun).

— Уровень 2.

Трудность: 3.

Ну, это совсем простой уровень. Босс, вообще говоря, чрезвычайно медлительный. Пожалуй, самая главная опасность это руки-крюки. Он может выстрелить этим крюком прямо в вас, а может зацепиться за потолок и, раскачавшись, броситься в атаку. На са-

мом деле, движется он медленно, и вы можете запросто подскочить к нему и атаковать, ни о чем не думая, не заботясь о защите. Если он даже и сможет нанести кое-какие повреждения, прежде чем одержите победу, то это неопасно. Самое главное, быстрая стрельба, а значит пальчики должны двигаться с молниеносной скоростью. Постарайтесь перепрыгнуть через него в тот момент, когда он пытается атаковать своим крюком. Вероятность того, что он выстрелит вверх и попадет, крайне мала; в худшем случае потеряете одно очко жизни. Вообще можете не огорчаться, вы же знаете – количество продолжений не ограничено.

— Уровень 3.

Трудность: 7.

Теперь вам предстоит преодолеть один из самых сложных уровней в игре. На старте увернитесь от сикеров, расстреляйте их, если есть желание. Обязательно возьмите power-up из последних двух капсул на первой платформе, а затем предстоит выполнить серию прыжков по маленьким белым платформам, которые развалятся, если вы на них слишком долго задержитесь. Когда окажетесь внутри здания, уничтожьте несколькими выстрелами статую слонов, а затем вскарабкайтесь на стенку и продвигайтесь дальше, отыщите еще один power-up, приготовьтесь преодолеть сложный участок, где вам нужно будет выполнить S-образный поворот и уничтожить белую платформу, блокирующую путь, прежде, чем окажетесь в западне и будете раздавлены. Так что с самого начала держитесь поближе к правой части экрана, выберите подходящий момент, прыгните и как можно быстрее уничтожьте эту платформу. А затем, возможно, следует рискнуть, чтобы забрать еще один power-up в последней из трех капсул.

Чуть дальше приготовьтесь встретить двух катящихся врагов. Обманите их, спрыгнув вниз, когда они только приблизятся, а затем возвращайтесь обратно, запрыгните наверх, вскарабкайтесь на стену и преодолеете этот сложный участок. Остерегайтесь двух взрыв-пакетов, которые упадут с потолка; отбегите от них на несколько шагов, чтобы чувствовать себя в безопасности, а дальше снова придется прыгать по маленьким платформам. Подойдите к самому краю платформы, прыгните на первую платформу, прикончите врагов на колоннах; запрыгнув вверх, проведите атаку, а затем прыгайте прямо на них и проведите вторую атаку. Обязательно соберите остаавшиеся после них power-ups, а затем возьмите еще парочку power-ups. Один в первой из двух капсул на нижней платформе, а другой в последней капсуле наверху. Затем перескочите еще через парочку беленьких платформ и, наконец, встретитесь с боссом.

Босс на первый взгляд очень силен. Вряд ли вы сумеете победить его с первого раза, но не огорчайтесь. Как только доберетесь до места схватки, запрыгните на второй пьедестал, держитесь как можно левее, при этом повернувшись лицом направо; он спрыгнет как раз перед вами. Немедленно атакуйте и не останавливайтесь, пока он не поднимет руки вверх. Затем спрыгните вниз. Вероятнее всего, он промахнется, метнув в вас большой куб. Однако нужно остерегаться еще нескольких таких же блоков, которые свалятся с потолка. После этого босс спустится на землю, затем перескочит на нижнюю платформу, а с нее снова на землю. Атакуйте врага при каждой возможности, а когда он, наконец, снова приземлится, немедленно атакуйте и не останавливайтесь, пока не завершите свое дело.

— Уровень 4.

Трудность: 5.

На этом уровне вам придется работать в большой комнате с многочисленными электрическими проводниками, с кучей стен, карнизов и боссов, которые только и мечтают, чтобы уничтожить вас. Прыгая по всей комнате, а затем запрыгнув на один конец электрического проводника, буквально выстреливает в вас

электрическими стенами сразу в трех направлениях. Вам нужно попытаться занять место на противоположном конце проводника, прежде чем он атакует. В этом случае немедленно атакуйте его, пока он стоит неподвижно. У вас будет достатояно времени, чтобы прикончить его.

На старте уровня нужно вскарабкаться на первую стенку справа и остаться на ней, когда босс попытается добраться до вас, запрыгнув на ближайший проводник справа, и остановится, чтобы произвести атаку, а вы получите свой золотой шанс. Иногда, правда, он действует по-другому, но тогда вам придется импровизировать и придумать какой-нибудь собственный план. Однако, босс не слишком силен. Как только одержите победу, откроется портал в левой верхней части стадии, и отправляйтесь дальше.

Планета два.

Отправлясь на планету два, вы увидите замечательную видеосцену и впервые познакомитесь с таинственным врагом с подозрительным розовым лицом, не иначе как алкоголик или нарокман. Между вами произойдет обмен дружескими любезностями. Учтите, что вторая планета место очень опасное; растения здесь, пожалуй, самые страшные враги. В общем, будьте осторожны.

— Уровень 5.

Трудность: 5.

Это первый уровень, на котором вы должны уничтожить определенное количество врагов. Ваша цель сикеры. Отыщите парочку power-ups в правой части арены. Враги-растения появляются случайным образом и приближаются к вам с явным намерением убить. Постарайтесь сделать это раньше их. Еак можно больше двигайтесь, используйте стены, изучайте тактику сикеров. На самом деле, это самое главное. Когда перебьете нужное количество врагов, откроется портал в праавой части стадии.

— Уровень 6.

Трудность: 8.

Очень симпатичный уровень. Музыка отличная, создающая настроение. В промежуточном уровне вы обязательно должны добыть парочку power-ups, они вам здесь явно пригодятся. Действовать придется быстро, поскольку первая часть уровня до встречи с боссом автоматически скроллирует вверх.

На старте уровня захватите power-ups из капсулы справа, вскарабкайтесь на стену, держитесь поближе к правой части экрана (на первой половине уровня), вскарабкайтесь по лианам справа, а затем увидите врага, перекрывающего вам путь. Кстати, на соседней лиане три капсулы. Постарайтесь обдурить врага, прыгая с лианы на лиану, и добудете power-up в средней капсуле, а чуть дальше появится ещн один враг, напоминающий какой-то странный тюльпан. Кстати, двигаться они могут только вверх, так что постарайтесь занять позицию внизу и как можно дальше. Учтите, что когда эти тюльпаны раскроются, вы можете спрыгнуть на них и использовать, как платформу, это неопасно. Однако, рассчитывать на это не следует, всякое может случиться. Некоторые участки лиан очень скользкие. Так что можете соскользнуть вниз, но надо быть внимательным. Когда доберетесь до края скальной трещины, вскарабкайтесь наверх, остерегайтесь лиан-врагов по пути. В правой части экрана увидите две капсулы. В каждой из них находится power-up. Хватайте их побыстрее, если это необходимо, впереди бой с боссом.

Босс, это растение-монстр. Действие его достаточно характерно. Вначале он прыгнет три раза, а затем начнет плеваться камнями. После того, как нанесете ему несколько ударов, он свернется в клубок и начнет летать назад и вперед по зигзагу до тех пор, пока не покинет экран, а затем появится совершенно в другом месте. Атакуйте его, как только будет подходящий момент, причем желательно сбоку или снизу. Постарайтесь добыть парочку power-ups, и когда здоровье будет в порядке, босс вам не соперник. Просто действуйте быстро и точно.

— Уровень 7.

Трудность 8.

Чрезвычайно трудный уровень, здесь очень много опасностей. Во-первых, прочная стенка с левой и правой сторон, одана посередине платформ, которые обрушиваются под ногами буквально через несколько секунд после того, как на них наступите, а также гибкая ветка, напоминающая трамплин и острые шипы внизу.

На старте уровня запрыгните на толстую часть ветки трамплина. Сикер спустится сверху. Расправьтесь с ним (ни в коем случае не наступая на гибкую часть ветки), а затем появится hunter drone. На этой стадии этот враг будет появляться довольно часто. Заманите его повыше, запрыгнув наверх, и тогда сможете атаковать его по пути вниз, это самая рациональная техника. Однако обратите внимание, что какой-нибудь принципиальной эффективной тактики на этом уровне, вообще говоря, придумать сложно, так что действовать придется самостоятельно. Сикеры и хантеры будут атаковать группами, их здесь очень много. Старайтесь избегать больших скоплений врагов, одновременно уничтожайте хантеров и помните, что все враги моментально исчезнут, как только вы покинете экран. Так что если попадете в серьезную переделку, немедленно прыгайте вниз до конца, и таким образом враги с экрана исчезнут. В общем, постарайтесь уничтожить как можно больше охотников, и когда справитесь с этой задачей, в верхней части экрана откроется портал.

— Уровень 8.

Трудность: 7.

Теперь вы буквально на уникальном уровне. Потолок непрерывно движется, перемещаясь вверх и вниз. Остерегайтесь шести ниш, из которых вылетают какие-то шары слизи буквально каждые несколько секунд. Как только они касаются земли, как тут же моментально застывают. В результате они непрерывно растут и превращаются в колонны, а это дополнительные препятствия. А кроме того, необходимо уничтожать разнообразных врагов. На старте уровня продвигайтесь направо, держитесь правой части экрана (так вам не будут мешать колонны), уничтожьте парочку сикеров, а затем отправляйтесь к колонне, находящейся справа от глазного "яблока". Подпригните вверх, атакуйте этот глаз несколько раз, а затем, когда увидите, что очередная капля слизи вот-вот свалится на землю, отскочите в сторону (лучше всего к колонне, находящейся справа), а затем вернитесь на предыдущую колонну и повторите атаку. Кстати, надоедливого сикера можете уничтожить, если не успеете увернуться. Как только проведете десять, а то и больше атак, глаз начнет двигаться, так то вы немедленно перескочите на колонну справа и повторите прежнюю тактику. Однако, учтите, что иногда глаз удалится на недоступную дистанцию, и вы не всегда сможете атаковать его. Короче, при каждой возможности открывайте огонь, и после двух-трех таких комбинаций одержите верх над боссом.

Планета три.

И снова вы встречаете таинственного незнакомца с розовым лицом, и снова обмениваетесь угрозами. В конце концов, он пригласит вас на планету Sanddune, где безусловно хочет вас уничтожить. Планета по существу представляет собой огромную пустыню, так что пейзаж однообразный и непривлекательный.

— Уровень 9.

Трудность: 8.

Итак, вы оказываетесь где-то глубоко под землей, и вдоль пола этой огромной пещеры непрерывно движутся влево здоровенные песчаные дюны, напоминающие морские волны. Единственно надежные участки это там, где выскакивают капсулы. Рыбы-скелеты прыгают случайным образом и не могут добраться только до самых верхних капсул. У вас здесь несколько целей: сразиться с боссом первого уровня (возможно, это его брат), а затем одновременно еще с двумя. Задача трудная и требует определенных навыков и практики.

Вначале возьмите power-up из капсулы

слева, пропустите следующую капсулу, в очередной найдете весьма полезный power-up slash kick, а в следующей один. Соберите все эти полезные вещи, затем возвращайтесь обратно направо, встаньте на верхней капсуле, повернитесь лицом налево. Вы должны стоять прямо на самом краю, и как только появится босс справа, тут дже атакуйте его, а когда он бросится в атаку, перепрыгните через него и снова атакуйте. Необходимо все время оставаться на этой капсуле. Придерживайтесь этой тактики и одержите победу.

Дальше предстоит более опасный участок, поскольку нужно одновременно сразиться с двумя такими монстрами. Вначале, если будете действовать решительно, сумеете провести несколько точных атак, но дальше придется куда сложнее. На этот раз можете спуститься на песок. Сражаться, стоя на капсуле, куда опаснее. Когда один из врагов спустится достаточно низко, проведите атаку снизу; используйте стены, чтобы атаковать врагов с флангов. Иногда в особо опасных ситуациях полезно использовать jump slash power-up, хотя в этом случае точную атаку провести сложно, и не такая она мощная. Но вы неуязвимы в этот момент, а потому можно использовать этот power-up для того, чтобы вырваться из опасной ситуации. Как только расправитесь с одним боссом, второй уже не так опасен, а портал откроется в середине экрана, как только расправитесь с этой парочкой.

— Уровень 10.

Трудность: 1.

Конечно, после предыдущего уровня здесь задача совсем простая. Почти наверняка сможете успешно завершить его с первой попытки. В начале уровня прижимайтесь к стенам, по которым "катаются" враги, и они проскочат над вами, и проблем не возникнет. Затем спуститесь в глубокую песчаную яму. Первый power-up получите, расстреляв первую капсулу снизу, а затем с этой же самой точки запрыгните на песчаную колонну, вскарабкайтесь наверх и обнаружите как раз над головой еще один power-up. Прыгните направо прямо между колоннами, а затем запыгните на вторую колонну, а дальше все совсем просто. Еще один power-up найдете на высокой скальной стенке.

Когда встертитесь с боссом, первым делом хватайте power-up справа внизу, и для того, чтобы успешно победить врага, необходимо пробраться в верхнюю часть его логова и прижаться к скальной стенке. Когда босс покажется слева, открывайте непрерывный огонь. Когда он появится справа, оттолкнитесь от стенки, повернитесь направо в воздухе, и если босс будет продолжать наступать, сможете повторить эту атаку. Как только враг исчезнет, немедленно снова прижмитесь к стенке и повторяйте этот маневр до тех пор, пока не одержите победу.

— Уровerь 11.

Трудность: 9.

Такой сложности вы еще не встречали, хотя стадия по дизайну в точности, как и на 9-м уровне. Power-ups, кстати, находятся на тех же местах, а босс представляет собой маленький череп какого-то невероятного инопланетного монстра, который вылезает из песка и отправляет в бой против вас здоровенного червяка, с которым справиться совсем нелегко. Он быстрее всех врагов в этой игре, способен перемещаться в любом направлении и очень настойчив, преследует непрерывно и, помимо прочего, через его длинное тело чрезвычайно трудно перепрыгнуть. Постарайтесь отстрелить от него несколько секций, но не уничтожайте полностью, поскольку в этом случае босс тут же направит против вас еще одного червяка, целенького и здоровенького. Двигайтесь все время, пока сражаетесь с этим опасным врагом. Присмотритесь к действиям босса. Он движется по направлению к вам до тех пор, пока не проскочит мимо. Затем повторяет этот маневр и тут же поднимает на секунду голову. Именно в этот момент нужно атаковать. Двигайтесь назад и вперед по стадии, стараясь, чтобы эта

отвратительная гусеница находилась в верхней части экрана, и когда босс вот-вот высунет голову, немедленно спыргните вниз, чтобы оказаться у него перед носом. Постарайтесь выполнить несколько атак, тут же отскочите назад и повторите маневр, когда представится возможность. В общем, понадобится достаточно много терпения и попыток для того, чтобы одержать победу.

— Уровень 12.

Трудность: 4.

Это передышка. Уровень простой, но очень симпатичный. Вы постоянно двигаетесь вниз по буквально бесконечной песчаной волне. И не забудьте, что вы всегда приземляетесь после прыжка на одном и том же уровне. Здесь вам нужно сразиться уже с шестью монстрами и гусеницами, но на этот раз у вас огромное пространство. Есть где маневрировать.

На старте уровня приготовьтесь к атаке первой гусеницы. Врежьте ей с фланга несколько раз и, когда она приблизится, перепрыгните через нее, прикиньте откуда она появится в следующий раз, и если займете правильную позицию, то запросто сможете ликвидировать ее в момент приземления. Подобную тактику используйте для того, чтобы уничтожить других монстров. Как только минуете первый скальный утес с левой стороны, заберитесь наверх, возьмите power-up из капсулы, но нужно успеть до того, как появится вторая гусеница. Пркончив ее, не забудьте захватить еще один power-up из нижней капсулы на этом утесе. Далее вы оказываетесь на открытом пространстве. Некоторые участки песка движутся значительно быстрее. Рыба-скелет атакует снизу почти одновременно с третьей гусеницей, а затем сразу же после четвертой. Самое главное, быстро прыгать и бегать, и таким образом увернуться от рыбьих атак.

Когда подойдете к узкому ущелью (перед атакой пятой гусеницы), слева отыщите капсулу с power-up. С пятой гусеницей придется повозиться, поскольку вы снова оказываетесь в ограниченном пространстве. Но вы уже достаточно опытный боец и справитесь. После победы над пятым монстром откроется портал, но как только вы попытаетесь войти, тут же атакует шестое чудище. Не расслабляйтесь, будьте внимательны и благополучно завершите уровень.

— Уровень 13.

Трудность: 6.

Действительно уникальная стадия. Очень маленькая, причем верхнюю часть комнаты накрывает песчаная волна, а внизу место, ну буквально только чтобы встать. Кроме того, вторая волна движется справа налево. Босс появится, сидя на здоровенной гусенице. Старайтесь держаться подальше, если это возможно, до тех пор, пока он не спрыгнет с нее, и тут же уничтожьте гусеницу. Не волнуйтесь, можете уничтожить ее целиком, на этот раз у босса нет замены, а затем победите босса, если только знаете что делать.

Босс первым делом закрутится настоящим торнадо, затем остановится, атакует довольно медленной метательной атакой, а затем повторит торнадо в противоположном направлении. Прыгните как можно выше и постарайтесь приземлиться на вершине песчаной волны и тогда переместитесь вместе с ней по зигзагу, точнее, ваш маршрут будет напоминать латинскую букву Z.

Таким образм спуститесь вниз и окажетесь прямо возле босса после того, как он завершит торнадо. Нанестите несколько ударов, а затем снова прыгайте вверх на песчаную волну, увернувшись таким образом от его довольно слабой атаки. Повторяйте этот маневр столько раз, сколько нужно. На самом деле, если у вас нет достаточного количества power-ups, то ситуация крайне неприятная, ну в если вы обо всем позаботились, то безусловно одержите победу.

Планета четыре.

В начале этой части игры вы видите видеосцену, в которой Кен удивительным образом напоминает Duke Nukem. Он жалуется на то, что устал, тело его болит, но, тем не менее, ему нужно отправляться на планету 4. Это в

основном водная планета, но растительная жизнь здесь чрезвычайно разнообразна.

— Уровень 14.

Трудность: 3.

На этом уровне вам надо убить определенное количество жирных розовых врагов. Используйте больших медуз, как платформу. На самом деле, на этом уровне power-ups вам не понадобятся, но если хотите, то чуть выше старта увидите несколько капсул, там найдете один power-up, а еще два в нижней левой части этой зоны. В правой части зоны можете отыскать pod power-up. Лучшая тактика – стоять на карнизе и расстреливать врагов, как только они появляются. Одержите победу без всяких проблем.

— Уровень 15.

Трудность: 5.

Отличная графика, великолепный дизайн на этом уровне. Экран автоматически скроллирует, при этом перемещаясь то назад, то вперед по горизонтали, так что уровень уникальный. В самом начале прибейте первого врага, возьмите power-up из капсулы на карнизе. Кстати, враги непрерывно оживают, но это совсем неплохо, поскольку довольно часто от них можно получить power-up жизни (life power-up), так что воспользуйтесь этим и восстановите уровень жизни. После короткой схватки с парочкой врагов приготовьтесь к довольно сложному участку.

Обратите внимание на структуру, с которой два врага непрерывно обстреливают вас. Довольно проскочить мимо, не получив серьезных повреждений. Вот если одного прикончите, то совсем другое дело. Как только переберетесь на ту сторону, экран начнет двигаться в обратном направлении. Держитесь правой стороны, отбивайте атаки врагов, а когда экран снова переменит направление движения, увидите высокую стенку с двумя капсулами с другой стороны. Не пытайтесь добраться до них. Дождитесь подходящего момента, когда потолок начнет двигаться вверх, и вот тогда действуйте как можно быстрее. Кстати, power-up найдете в нижней капсуле.

Расправившись с еще парочкой врагов, атакуйте довольно хилого босса. Он будет появляться или снизу или сверху, а вы стойте на месте. Когда он пару раз проскочит мимо вас, то остановится и начнет как бы плавать вокруг. Вот в это время и нужно начать атаки. Опасаться не стоит, он практически всегда промахивается, и после нескольких серийных атак он рухнет на колени, начнет погружаться вниз и взорвется.

— Уровень 16.

Трудность: 10.

Вот теперь игрушки закончились. Понадобится все ваше мастерство, воля, терпение и реакция для того, чтобы успешно преодолеть этот уровень и далеко не с первого раза. Наибольшую опасность представляет собой босс. Это раковина, которая закрывается каждые несколько секунд и, естественно, он прячет свое хилое тельце за прочной скорлупой. При этом он выпускает две чрезвычайно опасные метательные атаки, которые еще делятся на две “боеголовки”. Кроме того, какой-то гигантский червь пробивает пол в совершенно случайных местах, и если сцапает вас, то утащит под землю, и тогда придется начинать все сначала. Помимо этого, нужно еще внимательно следить и не свалиться в отверстие, которое он проделывает в полу. В общем, неприятностей хватает.

Первый power-up найдете сразу же после старта слева. Возьмите его прежде, чем пол поднимется слишком высоко. Кроме того, найдете еще один на среднем карнизе слева, третий на самом краю справа и еще один в четвертой секции левой колонны. Кроме того, парочку power-ups найдете под землей, но вряд ли за ними следует туда спускаться. После того, как возьмете первый power-up, прижмитесь к левой стенке, вскарабкайтесь наверх, перепрыгните через босса на средний уровень. Именно здесь лучше всего сражаться с ним. Обратите внимание, что боссу можно нанести повреждения, только атакуя в

самые "губки", откуда вылетают его метательные атаки. Двигайтесь по машруту, напоминающему цифру 8. Запрыгивайте на левую и правую колонны, а с них снова на платформу, и когда раковина раскрывается, вы практически всегда успеете провести пару атак и отскочить, чтобы не получить повреждений. Самая эффективная позиция как раз под боссом, в тот момент, когда раковина открыта. При этом, когда пол поднимается, атаковать нужно очень быстро, а когда опускается, то, конечно, ситуация значительно более выгодная. Атакуйте безжалостно. Несколько успешных атак, и вы на коне.

Чудовищный червь имеет мало шансов сцапать вас на средней платформе, но иногда и такое случается. Отчаиваться не следует. В конце концов, начнете все сначала. Если почувствуете, что не хватает огневой мощи, спрыгните в отверстие в полу, проделанное червем, и тут же выскочите обратно. Все power-ups снова окажутся на своем месте, но вам, правда, придется заново сразиться и добыть их. В общем, ключевое слово на этой стадии – терпение, терпение и терпение... Вряд ли вам удастся с ходу прорваться через этот уровень.

Планета пять.

Вновь вы увидите видеосцену, в которой Кен морщится от боли, а какая-то таинственная розовая рожа насмехается над ним. Правда, она предлагает Кену присоединится к нему, непонятно, правда, зачем. При этом обещает вылечить его от болезненных травм. Но Кен отказывается. Видеосцена заканчивается, и Кен отправляется на планету номер 5, которая, на самом деле, не планета, а гигантская космическая станция. Графически этот уровень выполнен отлично.

— Уровень 17.

Трудность: 4.

На этом уровне вам предстоит уничтожить определенное количество хантеров-дронов и при этом разделаться еще с ненавистными гусеницами. Это единственный уровень в игре, в котором большая часть капсул, содержащих power-ups, располагаются случайным образом. Каждый раз вы найдете их в другом месте. Правда, есть парочка специальных power-ups, которые обнаружите всегда в одном и том же месте. В частности, slash power-up найдете слева в средней их трех капсул, а pod power-up обнаружите внизу в левой части экрана.

Чтобы расправиться с хантерами, прижимайтесь поближе к стенам, дождитесь, когда они приблизятся, прыгайте и атакуйте сверху. Это самый эффективный способ. Можно также запрыгивать вверх, а когда они последуют за вами, уничтожать атаками сверху. Правда, гусеницы не облегчают вашу задачу, тем более, что они еще и воскресают.

— Уровень 18.

Трудность: 5.

Этот уровень имеет тот же интерфейс, что и третий уровень. Причем уже в самом начале вы встретитесь практически со всеми врагами. Не обращайте внимания на power-ups слева, до них не добраться, а вот power-up из второй капсулы обязательно возьмите. Далее вам предстоит одновременно сражаться с парой сикеров, хантеров и роллеров. Увернитесь от первого сикера, который спустится сверху, запрыгните на верхнюю платформу, затем перепрыгните через роллера, спрыгните вниз и тут же на следующую платформу. В общем, если будете успешно маневрировать, то справитесь с этим уровнем, но главное в другом. Необходимо на этом уровне поднять индикатор жизни, по крайней мере, до 2,5 пунктов, иначе осложнений в дальнейшем не избежать.

Далее увидите толстую стенку с двумя колоннами, поддерживающими ее. Спрыгните вниз, зацепитесь за левую колонну. Действовать нужно как можно быстрее, иначе переместитесь слишком близко к краю экрана. Переберитесь на правую часть правой колонны, запрыгните на верхнюю платформу, не пытайтесь уцепится за край, почти наверняка промахнетесь, прыгайте по колоннам. Враги буквально на каждой стенке; двигайтесь, прыгайте, уворачивайтесь от них любой

ценой, а когда окажетесь в коридоре, встретите роллеров, от которых нужно увернуться. Вы стоите на трубе, а значит можете спрыгнуть вниз, но внизу, к сожалению, нет панели, а значит вы разобьетесь? К счастью, нет. Как только спрыгнете вниз, немедленно нажмите кнопку **UP**, удерживайте ее, правда, не слишком долго, и тогда сумеете уцепиться за карниз, и враги вам не опасны. Снова нажмите кнопку **UP** и прыжком заскочите обратно на карниз. Выполните этот маневр дважды, но учтите, что уровень вашего здоровья должен быть не менее 2,5 пунктов, иначе вы безусловно погибнете, если не нажмете кнопку **UP** точно в нужный момент.

И дальше вам предстоит попрыгать по движущимся платформам. Здесь довольно много капсул, на которые можно безопасно приземляться. Легче всего перебраться через расселину, занять позицию на главной платформе, а когда к вам подойдут две другие движущиеся платформы, не обращайте на них внимания, выберите подходящий момент, заскочите на третью приблизившуюся плиту, а с нее перескочите на плиту справа и далее на капсулу наверху. Запрыгните на движущуюся платформу, которая приблизится к вашей позиции, и дело сделано. Через несколько секунд откроется портал. Расслабьтесь, на этом уровне босса не будет.

— Уровень 19. The Final Fight.

Трудность: 10.

Вот теперь наступает настоящий экзамен.

Схема 19-го уровня (см. ниже).

Условные обозначения:

А – комната, в которой сразитесь с боссом 16-го уровня.

В – комната, в которой сразитесь с боссом 2-го уровня.

С – комната, в которой сразитесь сразу с двумя боссами с 10-го уровня.

х – месторасположение power-ups.

Цифры – ключевые точки прохождения, обозначенные цифрами.

() – Двери.

Этот уровень в известном смысле напоминает лабиринт, и конечно, вы не сумеете пройти его с первого раза, но с каждой следующей попыткой будете узнавать его все больше и больше и, в конце концов, поймете общие принципы действия на этом уровне. Когда преодолеете его, то дальше, если захотите сыграть в очередной раз, уже проблем не встретите. Однако, учтите, что на этом уровне существует лимит времени, и его нужно соблюдать, а это дополнительная сложность.

Комната А. Конечно, как только вы увидите снова босса 16-го уровня, то удовольствие испытаете ниже среднего. Однако не волнуйтесь, в этот раз он в 20 раз слабее, чем при первой встрече. Пожалуй, это самая легкая часть уровня. Учтите, что комнаты на схеме изображены не в соответствии с масштабом. На самом деле, комната А небольшая, по размеру практически такая же, как комната С, пусть это вас не сбивает.

В начале уровня возьмите слева power-up, затем спрыгните вниз, проведите 2-3 атаки, когда босс будет спускаться вниз и откроет раковину, а затем хватайте power-up справа. Вообще, учтите, что на этом уровне нужно

```
 ______________________________________
        ¦   ¦ ¦    ¦  ¦        ¦
    ____¦x  ¦ ¦    ¦  ¦        ¦         ¦ ¦           ¦
¦ 1_____¦_¦____¦__¦__    x  ¦ _   C     ¦_¦           ¦
¦ ¦_______________________ ¦_ ¦      __  _()________   ¦
¦                         ¦¦2 _¦_ _     ¦      _____¦()¦___
 ____________________  ¦  ¦¦_  ¦ ¦_  _¦-      ¦               ¦
 ___________________                          ¦               ¦
¦         A         ¦  ¦  ¦¦  _¦____¦¦____    ¦               ¦
¦x      ____       x¦  ¦  ¦¦_  ¦    ()    ¦   ¦               ¦
¦   __              ¦_¦   ¦¦  _¦          ¦   ¦      ???      ¦
¦            __       ()_¦¦___()______B_¦_____¦_______________¦
¦_               _¦-              3
  ¦_____________¦
```

стараться собрать все power-ups. Это очень важно. Далее предстоит импровизация, хотя общая ситуация понятна. Старайтесь, чтобы босс находился поближе к земле, атакуйте снизу, когда он останавливается в воздухе и готовится сам к атаке. Кстати, вы всегда можете уничтожить его метательное оружие и при этом еще заработать жизненный power-up. В общем, если победили его на 16-м уровне, то и здесь проблем не будет.

Как только дверь раскроется, поднимайтесь наверх, продвигайтесь влево и, когда окажетесь у пункта номер 1 (см. схему), обязательно возьмите power-up, затем прыгайте с колонны на колонну, уворачиваясь от хантеров, которые попытаются атаковать справа и сверху, обязательно добудьте этот power-up. Как мы уже упоминали, необходимо собрать все power-up на уровне. Затем спрыгните вниз на карниз в точке 2, прикончите парочку врагов-тюльпанов, известных по уровню 6; пройдите в дверь и встретите старого приятеля со второго уровня.

Комната В. С последней встречи многое изменилось. Босс стал значительно быстрее, а главное, судя по всему, умнее. На втором-то уровне он был полным идиотом. Однако, используйте ту же самую тактику, атакуйте его безжалостно, как только появится возможность; прыгайте через него прежде, чем он выстрелит в вас своей рукой-крюкой; используйте стенки и, конечно, с вашим опытом и удачей безусловно победите. А затем появятся медузы. Не стоит удирать вверх немедленно, перебейте несколько медуз, восстановите уровень жизни, приблизительно каждая четвертая из медуз "подарит" вам life power-up. Однако, посматривайте на таймер. Обязательно нужно отвалить отсюда, имея 80 секунд в запасе. Так что выберите момент, прыгайте на медузу, прокатитесь на ней и прыжком выскочите в верхнюю дверь, ведущую в комнату С.

Комната С. Здесь вам предстоит сразиться с парочкой боссов с 10-го уровня. Первым делом продвигайтесь к верхней правой стене и, когда оба босса покинут экран, вскарабкайтесь на самый верх, но экран не покидайте, и когда первый из них появится, спуститесь немного вниз и атакуйте. Кстати, они появляются всегда на одном и том же расстоянии от вас. Постарайтесь, чтобы они не могли атаковать сбоку, и когда расправитесь с одним, второй уже просто не проблема. Победив врагов, выйдите в дверь и встретите своего таинственного противника.

Спускайтесь по коридору, спрыгните в большую комнату и, как только приземлитесь, увидите какого-то монстрика в лабораторном халате, а далее просмотрите потрясающую видеосцену, и по реакции Кена сразу поймете, что он встретил Троя, своего старого приятеля по работе, которого он считал погибшим. Трой, оказывается, похитил их изобретение и создал, так называемый, "cyboplasm", который вызывает жуткую боль у людей, которым ввели это лекарство. На самом деле, он испытал это лекарство на Кене, а затем стер все воспоминания из памяти нашего героя. Зачем он это делал? Совершенно непонятно. А Трой-то оказывается просто дьявольским мерзавецем. И будучи действительно мерзавцем, у него хватает наглости предложить Кену присоединиться к нему в его дьявольских экспериментах. Кен, естественно, отвечает отказом, но понятно, что теперь придется сражаться.

На самом деле, бой достаточно прост. Если у вас есть хотя бы полтора пункта в индикаторе жизни, пробелм особых не будет. В самом начале сверху свалится какой-то специальный биомеханический скафандр, Трой заберется в него и превратится в какого-то медленного киборга. Атакуйте его без перерыва. Иногда, конечно, придется отскочить назад, когда он слишком приблизится. Трой будет обстреливать лазером во всех направлениях и с большой вероятностью не промахнется. Именно поэтому вам и нужно, по меньшей мере, полтора сектора индикатора здоровья. Можете, конечно, попробовать увернуться от атаки, запрыгнув на стену, но при этом не сможете

вести огонь, потеряете много времени, а Трой получит возможность провести вторую лазерную атаку. Если же сумеете вести огонь беспрерывно и своевременно пользоваться power-ups, то его скафандр будет уничтожен, и тогда начнется вторая фаза. Здесь уж вам придется действовать самостоятельно, тем более, что она не такая уж сложная. И безусловно Кен справится с Троем, а значит опасность, угрожавшая Земле, будет ликвидирована.

SUPERMAN

Пароль уровня 5.

Введите пароль **G.I FBE CQSB IJA VYA LWVK.**

SUPER MARIO BROTHERS

Секреты.

❖ Удерживайте кнопку **A** на экране game over screen, а затем, не отпуская кнопку **A**, нажмите **Start**, когда появится титульный экран. Таким образом получите продолжение. Есть и другой способ. Удерживая кнопку **A**, нажмите кнопку **Start** два раза на титульном экране или же, удерживая кнопки **A + B**, нажмите кнопку **Start** на экране Game over.

❖ Чтобы устроить фейерверк, "атакуйте" фрагшток в конце уровня, когда последняя цифра на таймере будет 1, 3 или 6.

SUPER MARIO BROTHERS 2

Советы и секреты.

❖ В мире 4-1 хватайте принцессу, взбирайтесь вверх по лиане, затем бегите налево, подлетите к секретной двери, проскочите в нее, используйте бомбы, чтобы взорвать стену, а затем прыжками в верхнюю часть экрана, далее бегом налево. Таким образом сможете получить "быструю" концовку.

❖ Свяжитесь (use) с принцессой в мире 4-3 и увидите замок после того, как переберетесь через озеро. Входить в него не следует, летите дальше через озеро, пока не обнаружите следующую часть замка. Вот тут пройдите через вторую дверь и сразитесь в Fry Guy.

❖ Вместо того, чтобы швырять растения прямо в пасть Wart, дождитесь, когда он перестанет плеваться пузырями, и запрыгните ему на спину. Теперь вы можете швырять растения ему на спину в любое время, а засчитываться это будет так же, как если бы они попали ему в рот. Таким образом одержите победу и не получите никаких повреждений.

❖ Играя за любого персонажа, удерживайте кнопку **DOWN** в течении двух секунд, а затем нажмите кнопку **A** и выполните мощный суперпрыжок.

❖ Разгонитесь как можно быстрее, а затем швырните растение и сможете прокатиться на нем.

❖ Когда вы используете магические настойки, чтобы заполучить грибы, ни в коем случае сразу не следует собирать растения. Отыщите такое место на каждом уровне, где большая часть растений располагается близко друг к другу. Бросьте магическую настойку, пройдите в дверь, соберите как можно больше монет, а затем повторите этот процесс, выполнив какое-то действие, от которого снова появится настойка. Например, вскарабкайтесь по лиане, спуститесь вниз по трубе, пройдите в дверь ит.п.

❖ Каждый раз когда Спиннер старует на призовом уровне. Второй символ в третьем слоте веода будет вишенка. А это вам гарантирует, по крайней мере, одну дополнительную жизнь за каждую израсходованную в автомате монету.

❖ После того, как завершите стадию, появится возможность сыграть в нечто, напоминающее jackpot, так что вы можете очень эффективно использовать собранные ранее монеты и заработать побольше дополнительных жизней. Быстренько нажимайте кнопки и, в зависимости от вашей техники, сможете заполучить дополнительную жизнь, в среднем, после трех попыток.

SUPER MARIO BROTHERS 3

Секреты.

❖ Нажмите кнопку **Select**, играя в нормальном режиме (normal), чтобы превра-

диться в "других" Марио или Луиджи (Mushroom, огеннный цветок – Fire Flower, суперлист – Super Leaf, лягушка – Frog, братец молоток – Hammer brither, ну и т.п.). Дождитесь, когда Марио и Луиджи начнут бегать по экрану во время начальной видеосцены, нажмите случайным образом любые кнопки на контроллере и начнете играть в "случайном" мире сразу же после того, ка выберете число участвующих игроков.

❖ Чтобы получить продолжение, используйте два контроллера и начните игру в режиме двух игроков, а потом, когда Марио потеряет все свои жизни, можете продолжить игру за Луиджи, используя уже другой контроллер.

SUPER SPY HUNTER

**** Дополнительные жизни.***

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B + Select** и нажмите **Start**. Различные цифры будут появляться на экране. Числа, которые остаются на экране, обозначают количество жизней доступных во время игры.

Обратите внимание! Этим способом можно увеличить количество жизней до 12.

**** Мини-игра Pong.***

На экране продолжений нажмите **A**(x8). Победите компьютер, чтобы продолжить игру с 20 дополнительными жизнями.

**** Супер машина.***

Поставьте игру на паузу в любой точке игры за исключением просмотра видео о боссе. Нажмите **UP**(x2), **B**, **RIGHT** (x2), **B**, **DOWN**, **B**, **DOWN**, **B**, **LEFT**(x2), **A**, **B**, **Start**.

**** Переехать через водное пространство.***

Как только приблизитесь к правой стороне экрана после отезда вооруженного грузовика, Вы можете ехать через воду или деревья пока дорога не станет шире.

TALE SPIN

**** Скрытая область.***

Пролетите мимо третьего противника на уровне 4, затем войдите в брешь на верху титульного экрана.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Это 1-ая игра в серии про черепашек нинзя. Все герои реально отличаются лишь дальнобойностью своих атак и мощностью оружия. Что же касается скорости (Speed) и выносливостью (Endurance), то здесь они практически равны.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Зона 1. Rescue April.

Стадий: 6.

Лучший маршрут: Канализация 2 (Sewer 2), канализация 4 (Sewer 4), склад 2 (Warehouse 2).

Захваченных черепашек (Captured Turtle) нет.

Sewer 1.

Вы можете пропустить уровень, для чего нужно просто обойти вокруг здания. Держитесь внешней стороны, чтобы увернуться от Roller Car. Хотя его можно уничтожить, если точно рассчитаете время и проявите изрядное терпение. Однако, зачем рисковать в самом начале игры.

Новые враги:

Mouser. Довольно мерзопакостное существо. Медленно продвигается по полу за вами. Его запросто можете раздавить, достаточно только опуститься на колени.

Purple Flying Thing. Пурпурное существо, напоминающее грифа, изрядно может напакостить Рафу и Майклу, особенно при выполнении атак сверху, над головой.



Пехотинцы (Foot Soldier). Намного хитрее, чем те, о которых мы упоминали ранее. Могут прыгать и швырять в вас метательные звездочки. Однако Дон может их уничтожить с легкостью индейца.

Это стадия, по существу, служит лишь для разогрева. Разомните косточки, освойте основные элементы техники, управления, старайтесь использовать атаки каждой черепашки, чтобы оценить их дальнобойность. Враги будут одни и те же на всем уровне, так что можете спокойно практиковаться и не бояться нарваться на какого-нибудь безумного маньяка с цепной пилой. Где-то на полпути через уровень вам придется сразиться с промежуточным боссом, но схватка эта несложная, он по существу не отличается от других пехотинцев.

Обязательно отыщите четвертинку пиццы и учтите, что пицца всегда появляется заново, когда вы выходите на стадию с картой этой зоны (Area map). И не слушайте Сплинтера. Его советы, во всяком случае, на раннем этапе, могут привести только к неприятным последствиям.

Sewer 2.

Новые враги:

Bebop. Это не босс, но не совсем обычный враг. Если врежете ему несколько раз, например Донателло своей здоровенной деревянной дубинкой, то он взорвется и разлетится во все стороны, словно конфетти.

Первая серьезная схватка произойдет в конце этой стадии. Когда Rocksteady и April будут поджидать вас на верхнем карнизе, вам нужно будет разделаться с Bebop. Сражайтесь, боец он неважный. Просто прыгает вокруг, опустив голову, и индикатор у него состоит из 5 секторов. Атаки Донателло быстренько приведут его в чувство, и как только одержите победу, Рокстеди мгновенно бросится наутек, таща за собой Эприл.

Warehouse 1.

Проходить эту стадию совсем необязательно, если, конечно, вы не хотите найти целую пиццу, которая по ходу игры встречается нечасто.

Новые враги:

Wall Leaper. Довольно противный, но не очень опасный враг. Прыгает себе по потолку. Одной атаки Майка будет достаточно, чтобы уничтожить его.

Chainsaw-Wielding Maniac. Эти кошмарные на первый взгляд враги, вооруженные страшной мотопилой, на самом деле, не так уж опасны, как выглядят. Конечно, они могут попытаться врезать вам своей пилой, и это очень опасно. Кроме того, чтобы уничтожить их, нужно выполнить несколько точных атак, причем нападать лучше всего сверху или снизу.

Wrestler Guy. Если только приблизитесь к этому здоровенному сопернику, он может броситься в ноги, как настоящий борец, при этом сам будет неуязвим. Лучше всего атаковать его с дистанции нескольких шагов и прежде, чем он успеет швырнуть в вас серповидное оружие.

На самом деле, на этом уровне никаких неожиданностей вас не поджидает, кроме, конечно, врагов. Постарайтесь отыскать четвертинку пиццы, равно как и целую на верхнем этаже. Обязательно уничтожьте маньяка с пилой, атакуя снизу, а кроме того, придется ликвидировать еще одного "каменного" борца, прежде чем сможете вернуться на карту.

Sewer 3.

Возможно, Сплинтер по ходу игры вспомнит, что один из ваших захваченных друзей находится именно здесь. Вряд ли вы сможете его обнаружить просто разгуливая по уровню. Однако, этот уровень необходимо тщательнейшим образом обследовать, поскольку здесь можно найти невероятно редкий предмет: непобедимость (Mr. Invincibility). А если повезет, сможете обнаружить и своего захваченного друга.

Новые враги:

Patriot Bug. Это яркое летающее насекомое попытается спикировать на вас и атаковать, если бедет пролетать прямо над вами. Чтобы уничтожить их, немедленно атакуйте прямо вверх, но учтите, что, как прави-

ло, они появляются стаями.

Armored Toad. Эта бронированная жаба довольно часто встречает вас в качестве суббосса. На самом деле, она не очень опасна, остерегайтесь ее атаки языком в ближнем бою и отпрыгните, если почувствуете опасность.

Flaming Pyromaniac. Как только увидите дым или пожар, сразу поймете, что это пироманьяк. Этот горячий тип может появиться откуда угодно и обладает идиотской привычкой расшвыривать вокруг себя маленькие очаги огня, которые продолжают действовать самостоятельно. Правда, их можно ликвидировать буквально одной атакой. Ну, а самого горящего маньяка так же уничтожить достаточно просто.

Как вы понимаете, уже на старте этой зоны враги совершенно другие, и к ним нужно приспособиться. Если вам удалось отыскать непобедимость, то ситуация заметно упрощается. Прикончите промежуточного босса (вероятнее всего, это будет промежуточная жаба) и отправляйтесь по дорожке обратно прежде, чем враги появятся снова. Используйте Донателло, чтобы ликвидировать пироманьяка, он сумеет это сделать буквально двумя атаками, а если будете внимательны и не попадетесь на атаки насекомых-комикадзе, то благополучно завершите эту стадию.

Sewer 4.

Новые враги:

Inflyte. Это довольно странное создание обычно летит по направлению к вам, а как только приблизитесь к нему, тут же улетает с экрана. Конечно, Дон может ликвидировать этих мерзких насекомых буквально одной атакой, а вот остальным персонажам желательно держаться подальше.

Здесь в канализации найдете четвертинку пиццы у самого входа на стадию. А если уйдете в сторону, а затем вернетесь обратно, найдете еще один кусок. Так можно сделать приличные запасы и открыть собственную пиццерию. В качестве промежуточного босса может выступить маньяк с бензопилой или бронированная жаба. Иногда в качестве промежеточного босса может появиться пехотинец (Foot Soldier). Однако ни один из этих врагов серьезной проблемы вам не создаст.

Warehouse 2.

Новые враги:

Large Hornet. Этот шершень, пожалуй, самый мощный из всех летающих врагов. Движется по горизонтали до тех пор, пока вы его не прикончите. Раф справляется с ними запросто, а вот Лео и Майку придется выполнить две, а то и три атаки, чтобы победить это насекомое. Обычно появляются небольшими стаями.

Tank Bot. Это механический враг, который пытается атаковать лазерами. Их, правда, можно уничтожить, но для этого придется как следует потрудиться, поскольку надо нанести серьезные повреждения. Кстати, пары атак Дона будет достаточно для уничтожения лазера, а самого Бота можно уничтожить буквально одним ударом.

Foot Bandit. Видимо, этого врага создавали в спешке. Выглядит он ужасно, такое впечатление, что на него не хватило времени. Прыгает на одной ножке, швыряется какими-то странными бумерангами. Если хотите расправиться с ним быстро, то Дон сделает это с удовольствием.

Самое время познакомиться с конверными лентами. Вам по ходу игры придется встречаться с ними довольно часто. После того, как вскарабкаетесь на лестницу, сделайте небольшую паузу, дождитесь, когда Foot Bandit перепрыгнет через вас, не нанеся при этом никакого вреда, а вы сможете продвинуться дальше и не атаковать его. Обязательно перепрыгните через штабель ящиков и увидите своего друга Эприл, а также его похитителя, первого настоящего босса.

Kidnapper of April: Rocksteady.

Рокстеди может прыгнуть на вас и обстрелять из своего пулемета, но вам совсем необязательно сражаться с ним стоя на полу. Есть два способа убрать этого парня без особых проблем. Один их них довольно тупой, но зато

очень смелый. Можете сразиться с ним, стоя на земле. Почти наверняка получите серьезные повреждения и вынуждены будете несколько раз переключаться на других персонажей. Конечно, вы всегда можете запрыгнуть на ящики, переключиться на Донателло, а затем нанести несколько ударов сверху вниз и таким образом добиться успеха. Рокстеди перебежит в угол, будет пытаться в прыжке добраться до вас, поскольку прыгает плохо, а вы занимаете достаточно высокую позицию и можете очень эффективно использовать свое оружие (оно называется странно: Во) и атаковать его. Таким образом сумеете быстро ликвидировать все шесть секторов его индикатора жизни, так что не пытайтесь выступить в роли камикадзе, не сражайтесь с ним, стоя на земле. Запрыгните на штабель ящиков и атакуйте оттуда. Этот путь не только безопасен, он осмысленнее, умнее, а вам совсем необязательно демонстрировать такую же глупость, как и ваши враги. После победы ваш друг Эприл будет спасен.

— Зона 2. Defuse Bombs.

Стадий: 2.

Захваченных черепашек нет.

Hoover Dam.

На этом уровне вас поджидают самые разнообразные враги. В качестве трех промежуточных боссов (по штуке на каждом этаже) вначале выступит маньяк с бензопилой или пехотинец, а вот на последующих двух уровнях обязательно Stone Wreslers. После того, как отыщите половинку пиццы, ни в коем случае не приближайтесь к левому краю экрана, поскольку там вас обязательно атакует Инфлайт. На третьем этажа могут возникнуть изрядные сложности. Когда взберетесь по лестнице на верхний ярус, нужно будет сделать очень сложный прыжок к выходу, потому обязательно встаньте на самый краешек платформы, легохонько нажмите кнопку **A**, одновременно удерживая кнопку **LEFT**. Возможно понадобится пара-тройка попыток, но вы не отчаивайтесь. Ни в коем случае (когда приземлитесь) нельзя допустить, чтобы вас атаковали Wall Leapers. В противном случае, слетите с катушек. Кстати, можете пропустить схватку с третьим промежуточным боссом, если не хотите заполучить целую пиццу.

Hudson River.

Примечание. Оптимальный маршрут. От выхода с дамбы продвигайтесь на восток, отыщите разрушенный участок в ограде и смело ныряйте в него, ведь вы же черепаха и сможете дышать под водой.

Новые враги:

Electric Current. Судя по всему, в Нью Йорке какие-то специальные течения, поскольку вы можете приблизиться к электричеству на буквально минимальные расстояния, но если не дотронетесь до него, то и не получите повреждений, хотя, вообще говоря, известно, что вода проводит электрический ток. Одиночные пркосновения не очень опасны, а вот если их целая куча, то тогда это может быть очень серьезной опасностью. Без повреждений их проскочить можно только тогда, когда отключено элекктричество (шутка).

Seaweed. Морские растения, водросли, очень опасны. Старайтесь держаться от них как можно дальше, иначе они затащат вас в подводную могилу раз и навсегда. Причем черепашка погибнет вне зависимости от состояния ее здоровья. Так что если окажетеся, что течение тащит вас в водросли, и шансов на спасение нет, немедленно переключитесь на Рафа или Майкла, поскольку они самые слабые персонажи, и в этой ситуации ими можно пожертвовать.

Coral. Как только притронетесь к кораллу, как тут же получите нечто вроде электрического шока. Повреждения незначительные. Реальная опасность возникает тогда, когда кораллы оказываются вокруг вас, и вы начинаете быстро терять энергию. И в этом случае немедленно переключитесь на Рафа и Майкла, принесите их в жертву.

Bizarre Spinning Thing. Довольно странная штука. Врагом даже сложно ее назвать, но увернуться от этой опасности очень

важно, причем самое главное реакция и сообразительность, и хотя повреждения не очень серьезные, этот враг может атаковать вас многократно и совершенно неожиданно, а потому представляет серьезную опасность.

Time. Время также на этом уровне рассматривается в качестве врага, поскольку у вас весего 2 минуты и 20 секунд, чтобы разрядить 8 бомб, которые Foot Clan заложил, намереваясь уничтожить дамбу Hoover Dam. На самом деле, зачем все это нужно совершенно непонятно. Может они хотят затопить весь Нью Йорк? Задача очень сложная, и если вы в какой-то момен поймете, что у вас нет шансов, уложившись в лимит времени, разрядить все бомбы, тогда выберите черепашку, у которой самый низкий уровень здоровья и быстренько ее прикончите. Таким образом не только сохраните одно продолжение, но и те бомбы, которые вы уже разрядили, так и останутся разряженными, а у вас появится возможность успешно завершить операцию.

На самом деле, нужно не только разрядить все бомбы, но еще и удрать в целости и сохранности. В общем, задача не из легких.

Бомба 1. Находится справа от места старта. Просто дотроньтесь до нее, и бомба разряжена.

Чтобы найти **вторую бомбу**, плывите по первому проходу вверх и найдете ее в верхнем левом углу.

Чтобы отыскать **третью бомбу**, вернитесь на нижний уровень от второй бомбы и плывите направо. Когда минуете парочку довольно неприятных электрических течений, бомбу и увидите.

Четвертую бомбу найти посложнее. Продвигайтесь направо к проходу, ведущему наверх, разберитесь с неприятной Bizarre Spinning Thing и увидите бомбу, как только экран перестанет "скроллировать" наверх.

Пятая бомба находится чуть в стороне от ниши, правее четвертой бомбы. Вас потащит к ней течение, и таким образом легче будет увернуться от электричества, но когда будете двигаться в обратном направлении, то сложности возрастут.

Поднимайтесь в верхнюю часть экрана после того, как найдете пятую бомбу, и попытайтесь заплыть в коридор. Учтите, что вдоль стен располагаются кораллы и вам понадобится по крайней мере две совершенно "свежих" черепашки, чтобы пробраться до конца. Если, конечно, повезет, вы сможете справиться с этой задачей, не переключаясь на другого персонажа. Когда доберетесь до развилки, плывите по верхней дорожке и обнаружите здесь бомбу, она словно поджидает вас.

После того, как разрядите шестую бомбу, будьте очень осторожны, поскольку течение потащит вас по направлению к водрослям. Отплывите назад к развилке дороги и на этот раз плывите вниз и сразу же обнаружите бомбу номер 7. Затем спуститесь вниз еще один раз, выберите любую дорожку и продвигайтесь по проходу с многочисленными кораллами и водрослями. Если вы чувствуете, что повреждения неизбежны, старайтесь держаться как можно выше, чтобы водрослям не удалось вас затащить в глубину. Безусловно, нужно добраться до конца этого прохода и отыскать здесь последнюю бомбу, но вам понадобится персонаж, обладающий отменным здоровьем.

— Зона 3. Find Splinter.

Стадий: 7.

Лучший маршрут: здание 1 (ракеты), Waste Facility 2, Building 5.

Захваченную черепашку обнаружите справа у входа в Building 3.

Building 1.

Примечние. Это здание находится западнее стартовой точки.

Новые враги:

Tracker Eye. Возможно вы этот типа встречали раньше. Однако, теперь вы имеете возможность прикончите его одним ударом. Кстати, он может нанести некоторые повреждения, если немедленно его не прикончите.

Blue Mangler. Еще один враг, которого можно уничтожить одним ударом. Никакой

угрозы не представляет до тех пор, пока к нему не приблизитесь. Прыгает себе просто вокруг. Можно не обращать внимания.

Foot Balloon. Довольно странный враг, который может перелететь над вами, а в результате обронит какой-нибудь предмет, что-то вроде ключа или еще какую-нибудь ерунду. Повреждения минимальные. Как только он появится над головой, выполните атаку вверх и мгновенно его ликвидируете.

Vulcan Bot. Этот монстр не только может обдать вас огненным дыханием, но его голова также может атаковать самостоятельно даже после того, как тело уничтожено. Дон справится с этим чудищем двумя ударами, а другим нужно быть очень осторожным.

На самом деле, кроме ракет, здесь ничего особенного нет. На первом этаже, если найдете четвертушку пиццы, отдайте ее Дону, поскольку, вероятнее всего, он будет вашим главным персонажем и получит повреждения. Когда доберетесь до верхнего этажа, обратите внимание на иконку ракет в верхнем левом углу. Продвигайтесь направо до конца этого этажа, перепрыгните через яму, пройдите по кругу на самый верх, где и увидите ракеты. Переберитесь через небольшую расселину и получите это мощное оружие. Если решите напрямую двигаться к концу уровня, этих десяти ракет вам будет как раз достаточно, ну а если захотите порыскать и отыскать что-нибудь, то учтите, что для этого понадобится еще десять ракет, для чего придется выйти отсюда, а затем вернуться обратно и найти очередную десятку ракет. Когда они будут в вашем распоряжении, можете двигаться дальше.

Waste Facility 1.

На самом деле, здесь ничего интересного, кроме ракет, которые в самом конце этого уровня, но если вы ранее отыскали 20 ракет, то можете не тратить времени.

Если решите воспользоваться люком, чтобы попасть в эту зону, то далеко не проберетесь. Чтобы собрать ракеты, нужно отыскать вход в здание, который находится внизу в правой части канализации. Вам придется использовать одну из ракет, чтобы беспепятственно пробраться здесь через барьер, и когда доберетесь до боковой дорожки, нажмите кнопку Select, покиньте свою боевую машину Party Wagon и отправляйтесь дальше пешком. Действовать нужно приблизительно так же, как и в первом строении. Когда доберетесь до первого этажа, увидите лестницу, ведущую наверх. Поднимитесь по ней и найдете целую пиццу, до которой раньше добраться не могли. Если же так случится, что свалитесь в воду во время схватки и окажетесь в канализации, то каким-то таинственным способом потеряете возможность плавать и снова появитесь у входа в канализацию, где вас уже поджидает Party Wagon. В случае же, если сумеете удержаться и в воду не упадете, то вам нужно пробраться через люк и добраться до боевой машины. К счастью, барьер, который вы ранее уничтожили, заново не появится. По пути уворачивайтесь от Roller Cars и прикончите нескольких пехотинцев Foot Soldiers.

Building 2.

Вы пройдете через два одинаковых строения после того, как преодолеете первых несколько барьеров. Обследуйте все очень внимательно, поскольку здесь можно найти совершенно новое оружие и тогда с боссом справитесь запросто.

Новые враги:

Schizo. Это, пожалуй, “первый парень”, которого надо остерегаться. Как только вы проведете удачную атаку, он тут же разделится на двух малышей, которые тут же начнут делиться сами. Поскольку даже Донателло нужно 3-4 точных атаки, чтобы уничтожить подобного малыша, то старайтесь уворачиваться от них всеми возможными способами.

Два промежуточных босса Pyros или Vulcan Bots. Справитесь с ними легко, как и со всеми остальными врагами. Когда впервые доберетесь до канализации, хватайте целую пиццу, осторожненько запрыгнув в неболь-

шую нишу. Если вам этот прыжок удастся, и не грохнетесь вниз, значит у вас не будет никаких проблем с прыжками в будущем. В конце канализации встретите первые веревки (Ropes). Они вам совершенно ни к чему, пока не попадете в следующую зону. Перебравшись на очередной экран, как раз и найдете чрезвычайено мощное оружие: свитки (Scrolls). Отдайте их той черепашке, которую реже всего используете (так будет надежнее) и сохраните для самых опасных ситуаций.

Building 3.

Примечание. Пройдите на юг, а далее к восточной стороне второго здания и обнаружите третье здание. Хотя на самом деле здесь делать особо нечего, разве только что освободить одного из ваших захваченных друзей. Кстати, если по ходу игры вы потеряете более чем одну черепашку к этому моменту, то как раз и освободите своего первого "погибшего" друга.

На самом деле, на этом уровне можно собрать все полезные вещи, даже не выбираясь на очень опасную крышу. Веревки в левой части здания могут вполне пригодиться, тем более, что сумеете отыскать половинку пиццы в правой части этого помещения, а если немного подождете, предварительно отойдя кудань-нибудь в сторонку, то дождетесь еще одной половинки. Если же решите осмотреть верхнюю часть зоны, то сможете отыскать еще и целую пиццу, а она безусловно вам вскоре понадобится. Справа увидите огромную расселину, через которую можно перепрыгнуть, только прыгая с левой стороны, да и то это практически невозможно, лучше не рисковать. Но если все-таки прыгнете и свалитесь, то к счастью, каким-то магическим образом потеряете только один сектор индикатора жизни.

Building 4.

Примечание. Чтобы отыскать это место, вам нужно покинуть свою боевую машину, пешком пробраться через аллею и подойти к двум зданиям. По пути встретите нескольких пехотинцев (Foot Soldiers), но разве они вам опасны?

Здесь вы должны использовать свою способность пробиваться наверх через этажи. В противном случае наверняка получите повреждения от многочисленных врагов. Когда подниметесь по первой лестнице (если войдете в левое здание), немедленно переключитесь на Дона и ликвидируйте самых могучих врагов, которых только встретите. Однако, если увидите Schizo, то перейдите влево, и пусть они сами попытаются приблизиться к вам, при этом наверняка грохнутся вниз с лестницы. Возьмите половинку пиццы, а затем выбирайтесь на крышу. Здесь обнаружите веревки. Вы уже знаете зачем они. Ваша цель – перебраться через расселину, на противоположной стороне которой находятся оранжевые трубы. Если вы израсходовали свитки, то здесь сможете найти еще несколько. Осторожно прыгайте со здания на здание, поскольку враги на противоположной стороне будут пытаться сбить вас вниз. Так что прыгайте вправо, и когда враги появятся и захотят атаковать, то сами свалятся вниз и без вашей помощи. Кстати, если упадете вниз, сбитый вражеской атакой, то веревка вас не спасет. В правом здании найдете только ракеты, так что если они вам не нужны, можете туда и не заглядывать.

Waste Fatility 2.

Из четвертого здания отправляйтесь по самой нижней улице и тогда сможете обойти крайне неприятный барьер. Когда доберетесь до самого нижнего правого участка карты, выстрелите ракетой вверх и проследуйте за ней, поскольку по пути эта ракета уничтожит барьер и Roller Cars. Если у вас десяток ракет или более, то можете потратить еще несколько штук, чтобы уничтожить нескольких Roller Cars, которые наверняка вам встретятся по пути. На самом деле, кроме вполне обычных врагов в этом здании ничего нет, а вот в канализации встретятся серьезные неприятности. Первым делом по пути хватайте поло-

винку пиццы, и когда доберетесь до высокой кирпичной платформы, обнаружите наверху врага. Обычно это будет Vulcan Bot. Не атакуйте, он сам попытается это сделать и свалится с края платформы. А в конце найдете сразу целую пиццу. Отличная находка, тем более, если отойдете в сторонку и немного подождете, она снова появится на этом же месте, и вы получите еще одну целую пиццу. Таким образом будете полностью экипированы в последней стадии этой зоны.

Building 5.

Примечание. Если используете здесь Донателло, то проблем никаких не возникнет. Во всяком случае до тех пор, пока не окажетесь на крыше.

Splinter's Captor: Mecha-Turtle.

Этот босс имеет две формы и в каждом своем варианте он чрезвычайно силен. Победить его невероятно сложно, особенно если в вашем распоряжении нет свитков. Ну а если они у вас есть, то тогда можете не волноваться, победу одержите запросто. В том случае, если свитков нет, то приготовьтесь к серьезному бою. В первой форме он очень похож на вас, только голубого цвета, и при этом размахивает мечом, таким же, как у Лео. Постарайтесь заманить его повыше, а затем атакуйте снизу. Причем Донателло может поразить его с дальней дистанции и сам не получить никаких повреждений. Почти никогда в этой ситуации босс не контратакует, и когда ликвидируете его пять секторов индикатора жизни, он превратится в какого-то летающего монстра и начнет обстреливать вас ракетами, а индикатор снова заполнится до отказа и будет состоять из шести сектров. В этой ситуации вы можете только уничтожать ракеты и при этом остерегаться выстрелов из небольшой пушечки. Если же решите удрать, то можете прыгнуть прямо в яму, но тут же перенесетесь ко входу в Waste Facility 2. Так что, так или иначе, вам придется уничтожить этого мерзавца и таким образом спасти Сплинтера.

— Зона 4. Locate Blimp.

Стадий: 17.
Наилучший маршрут: Building 1, Maintenance Tunnel 02, 04, 05, 07, 09, 12, 15, 17.
Захваченная черепашка: неудачник №13.

Building 1.

Когда увидите надпись "?01" на стене, сразу поймете, что это как раз то, что вам нужно. Каждый уровень этой зоны соответствующим образом пронумерован. Иногда фантазия дизайнеров и программистов неожиданно оборачивается какими-то невероятными глупостями, но к счастью Сплинтер даст вам кое-какие полезные советы и сообщит, что нужно отыскать технологический тоннель Mecha Tunnel №18. Так что вам обязательно нужно быть повнимательнее. Первым делом отыщите целую пиццу прямо над входом. Сразу же после того, как разделаетесь с Mecha-Turtle, хватайте ее и поднимайтесь на следующий этаж. Здесь, кстати, увидите веревки. Можете захватить их с тем, чтобы не волноваться по поводу веревок на последнем уровне, и когда заберетесь на крышу, используйте все три веревки, чтобы перебраться на другую сторону. Врагов здесь нет, предметов тоже, так что ваше путешествие было совершенно бесполезно, но зато вы потренировались и продемонстрировали свои способности.

После довольно симпатичной сцены с веревками найдете половинку пиццы и целую кучу врагов, если можно так выразиться, средней силы, таких как Tank Bots и Foot Bandits и т.п. Лазеры, которыми атакуют Tank Bots, могут доставить вам изрядные неприятности, и если у вас есть лишние свитки, то самое подходящее время, чтобы ими воспользоваться.

Maintenance Tunnel 02.

Новые враги:

Laser Security Alarm. Это стационарное устройство, на самом деле, особых проблем не создает. Увидите их на потолке или в полу, и одного быстрого точного удара будет достаточно, чтобы их уничтожить. Обыч-

но Лазеры системы безопасности установлены как бы парами и довольно часто обстреливают друг друга. Может быть, со скуки.

Если используете Донателло, то никаких проблем не возникнет, поскольку пехотинцев Foot Bandits он запросто уничтожит двумя ударами, а остальных врагов просто одним, так что эту стадию минуете быстро, а промежуточный босс Bandit Sub-boss – так это просто какой-то анекдот.

Maintenance Tunnel 03.

(Ведет от 02 и 04 тоннеля к 06).

Новые враги:

Spikes. как вы понимаете, эти острые шипы только в известном смысле можно назвать врагами. Впрочем, подобные вещи мы уже называли врагами, так что это понятие чисто условно. Шипы – крайне неприятная штука. Вы можете изрядно потерять здоровье, если напоретесь на них, причем довольно быстро. Иногда они устанавливаются в таких местах, что если грохнетесь на них, то вам придется сделать изрядный крюк, чтобы добраться до безопасного места.

Вначале вам предстоит пройти несколько коротеньких стадий, состоящих буквально из одного экрана. Это по существу переходы на следующий участок карты. После того, как уничтожите Foot Balloons атаками сверху, у вас не будет никаких проблем, и запросто переберетесь по конвеерным лентам к выходу.

Maintenance Tunnel 04.

(Ведет от 02 и 03 тоннеля к 05).

Прикончите Balloons, но уворачивайтесь от Schizo. Постарайтесь, чтобы они, по крайней мере, поменьше обращали на вас внимание.

Maintenance Tunnel 04.

(Ведет от 04 тоннеля к 07).

Новые враги:

Magnet. Очередная опасность. Магниты притягивают к себе ничего не подозревающих черепашек. Большая часть этих магнитов безвредна, но зато они могут затащить вас на шипы или к другим опасностям, а вот некоторые магнитики ближе к концу зоны, могут вызвать и самостоятельно серьезные повреждения, хотя, в общем, непонятно, почему магниты притягивают к себе черепашек, может быть, в них установили какие-нибудь специальные металлические пластины? Трудно сказать.

С бандитами справитесь, используя оружие ближнего боя и звездочки Shuriken. Если вы не сумеете научиться прыгать вокруг магнитов, то безусловно получите серьезные повреждения. Тренируйтесь.

Maintenance Tunnel 06.

(Ведет от 03 тоннеля к 08).

Довольно трудный участок. Прыгая по конвейерным лентам, нужно одновременно уничтожать бандитов и Hornets. Рафаэль неплохой выбор для этой стадии. Он отлично стреляет и может уничтожать Hornets прямо в воздухе. И постарайтесь заранее перебить Bandits, прежде чем конвеерная лента доставит вас прямо к ним. Если пропустите вражескую атаку, то почти наверняка свалитесь на шипы и пролучите "удовольствие" ниже среднего.

Maintenance Tunnel 07.

(Ведет от 05 к 08 и 09 тоннелям).

На этом уровне довольно часто увидите противные пурпурные самолеты, которые будут в вас швырять какими-то предметами, но вы уже знаете, как с ними разбираться. Во всяком случае стадия несложная, если используете Дона. Не забудьте ударами сверху уничтожать Hornets, от которых не можете увернуться, а также встреченных Bandits и Alarms. Постарайтесь отыскать половинку пиццы, поскольку с этого момента любые кусочки пиццы будут играть очень важную роль, тем более, что вам предстоит преодолеть серию магнитов и острых шипов ближе к концу уровня.

Maintenance Tunnel 08.

(Ведет от 06 к 07 и 09 тоннелям).

Прикончите Foot Balloon, уворачивайтесь от Schizo, воспользуйтесь нижней дорогой; никаких проблем не предвидится, тем более, что Schizo тупые, как утюги.

Maintenance Tunnel 09.

(Ведет от 07 и 08 тоннелей к 10, 12 и 13

тоннелям).

Перебирайтесь с лестницы на лестницу. Правда, это значительно сложнее, чем расправиться с промежуточным боссом, которого здесь встретите.

Maintenance Tunnel 10.

(Ведет от 09, 12 и 13 тоннелей к 11 тоннелю).

Hornets у входа, пожалуй, самая серьезная опасность, но вы запросто можете их уничтожить атаками сверху, а прыжок, который предстоит совершить, не так уж труден.

Maintenance Tunnel 11.

(Тупик).

Прыгая по конвейерным лентам, разделайтесь с Foot Bandit, а затем и с Tank Bots, которые попытаются атаковать снизу. К сожалению, когда вы спуститесь в самый низ, они заново появятся здесь. По существу, целая пицца, за которой вы собственно говоря охотитесь, не стоит всех этих проблем, впрочем как и полученных повреждений.

Maintenance Tunnel 12.

(Ведет от 09, 10 и 13 тоннелей к 14 и 15 тоннелям).

Целая пицца в конце этой стадии, на самом деле, привлекательна, но добыть ее чрезвычайно сложно, тем более, что придется выполнить несколько очень опасных прыжков через шипы, а в результате потеряете целую кучу энергии. Кроме того, здесь и лазеров целая тьма. Кстати, пиццу найдете в верхнем правом углу над предпоследней концейерной лентой. Иногда ее очень плохо видно, но поверьте, она там есть.

Maintenance Tunnel 13.

(Ведет от 09, 10 и 12 тоннелей к 14 тоннелю).

Если вы к этому моменту потеряли кого-нибудь из своих друзей, то вы его как раз здесь и обнаружите, привязанным к перекладине.

Maintenance Tunnel 14.

(Ведет от 13 тоннеля к 12 и 15 тоннелям).

Новые враги:

Quicksand / Lava Stuff. Если вам не повезет, когда будете прыгать через эти зыбучие пески и лаву огнедышащую, то немедленно переключитесь на черепашку, у которой самый низкий уровень здоровья, поскольку падение в эту кашу, напоминающую кофе эспрессо, смертельно, и не забывайте внимательно осмотреться, прежде чем совершить прыжок. Очень будет обидно, если сумеете четко перескочить на ту сторону, а какой-то болван возьмет и спихнет вас вниз.

Обязательно уничтожьте всех врагов, прежде чем предпринять какие-нибудь прыжки через конвейерные ленты или зыбучие пески и лаву. Старайтесь добыть все свитки, тем более, что если даже и потеряете кое-какое здоровье, пробираясь через шипы, тем не менее, свитки значительно важнее. Прыгайте через зыбучие пески/дымящиеся лавы, уничтожьте Hornet, когда продвинитесь чуть вперед.

Maintenance Tunnel 15.

(Ведет от 12 и 14 тоннелей к 16 и 17 тоннелям).

Если у вас есть с собой свитки, то задача заметно облегчается. Обязательно швырните свиток вперед, прежде чем совершить прыжок. Тогда если кто-нибудь попытается вас атаковать, то получит по полной программе. Конечно, вы можете заработать целую пиццу, не получив никаких повреждений, если своевременно уничтожите лазеры, а затем спрыгнете с конвейерной ленты, удерживая кнопку **RIGHT**. Кстати перескочить через зыбучие пески / лаву будет значительно легче, чем в 14-м тоннеле.

Maintenance Tunnel 16.

(Тупик)..

Уровень очень интересный. Здесь вы обнаружите самый ценный предмет – непобедимость (Mr. invincibility) и по существу можете считать, что половина игры пройдена. Кстати, здесь же найдете половинку пиццы и целую пиццу. Первым делом спасите своего приятеля, дайте ему половинку пиццы (она ему явно понадобится), затем прыгайте через конвейерные ленты и отдайте целую найденную пиццу тому, кто получит серьезные

повреждения. Если встретите каких-нибудь Schizo по пути назад, "скормите" им свиток и спокойно отправляйтесь дальше.

Maintenance Tunnel 17.

(Конец).

Новые враги:

Sarcophagus Wall. По пути в Blimp вы обязательно встретите очень странные и крайне неприятные панели с очень острыми шипами. Они будут сдвигаться, пытаясь раздавить вас. Нужно немедленно спрыгнуть куда-нибудь, поскольку они смертельно опасны. Пожалуй, этот участок один из самых трудных в игре.

Если у вас остались свитки, то первая часть этой стадии особой опасности не представляет. Используйте эти свитки, чтобы уничтожить лазеры и других врагов (как правило, Foot Bandits и Hornets), причем делайте это с дальней дистанции, чтобы не получить повреждений. Удерживайте кнопку **LEFT**, когда спрыгнете с последней конвейерной ленты, и безопасно приземлитесь. Хватайте четвертушку пиццы на следующем экране и снова спрыгните вниз, переключитесь на раненую черепашку. Тогда не жалко будет погибнуть, если вас раздавят шипастые стены, хотя от них можно увернуться, если вначале спрыгните вправо, затем налево, а затем еще раз налево. Только не следует удерживать кнопки на D-pad слишком долго, иначе вместо грационзного приземления на следующем уровне, вляпаетесь в неприятности. Если у вашей черепашки есть свитки или какие-нибудь другие ценные предметы, которые вы хотите сохранить, переключитесь на друго персонажа, у которого ничего ценнного нет, поскольку вам неминуемо предстоит погибнуть от Triple Shuriken. И наконец на третьем и последнем экране в этом вертикально скроллирующем кошмаре придется встретиться с очередными шипастыми стенами, так что старайтесь выполнить прыжки точно и аккуратно и ни в коем случае даже не пытайтесь добыть целую пиццу. Пожалуй, это единственный предмет в игре, который невозможно добыть. На самом деле это просто ловушка, придуманная программистами, и если все-таки попытаетесь, то через несколько попыток почувствуете себя полным идиотом. Наконец, когда доберетесь до самого дна "шахты", прикготовьтесь к ответственной схватке. Вас поджидает босс.

Mechanical Monstrosity: Big Mouser.

Если Дон еще не погиб, то он как раз подходящий выбор для сражения с этим монстром. При этом Дон должен занять позицию как раз между ног этого чудища и непрерывно атаковать снизу вверх, в нужный момент отскочить, вернуться обратно, занять эту же позицию и повторить задание. В этом случае лазерные лучи из глаз монстра вам не опасны. Уничтожайте обычных Mousers, которых он будет отрыгивать, и старайтесь попасть точно в "лампочку" во рту чудища. Надо сказать, что и другие персонажи могут справиться с этим боссом, и если у вас осталась всего одна последняя черепашка, то попробуйте хитроумный приемчик. Когда босс отроет свою пасть так, что станет видна его самая слабая точка, немедленно нажмите кнопку **Start**, чтобы войти на экран Sub screen, а затем возвращайтесь обратно в игру. Рот монстра будет закрыт, а язык все-таки виден, и вы сможете атаковать в это самое уязвимое место, если, конечно, увернетесь от лазеров. Если еще при этом в качестве последнего персонажа будет выступать Донателло, то схватка займет буквально несколько секунд.

— Зона 5. Assault on Technodrome.

Стадий: 5.

Захваченная черепашка: Storage Facility 2.

Storage Facility 1.

Располагается на западном здании, обнесенном оградой.

Новые враги:

Wall Scorpion. Внешне напоминает осьминога. Это враг средней силы, и можете не обращать на него внимания, пока не нужно будет вскарабкаться по стенам, а в этом слу-

чае скорпионы становятся чрезвычайно опасными. К счастью, как только он двинется с места, то уже не может изменить направление и таким образом от него можно увенуться. Кстати, остерегайтесь скорпионов, когда карабкаетесь по лестнице.

Roc. Это довольно слабый враг. Очередной летун, напоминающий Patriot Bug, но заметно слабее. Иногда он в своих когтях держит небольшой камень и может сбросить вам на голову, что особенно неприятно, когда карабкаетесь по стенам или лестницам. В камень стрелять не нужно, лечше уничтожьте птицу.

Раф отличный выбор для этой стадии, поскольку он практически любого врага может уложить одним ударом и очень быстро. Если уничтожите кирпичи, то сможете спуститься вниз в зону, где слева наткнетесь на шипы, а справа найдете бумеранг. На самом деле, здесь вам делать нечего. Отправляйтесь на второй этаж. Забраться туда довольно трудно, а кстати, и совсем необязательно. Запомните твердо, что скорпионы не могут изменить направление до тех пор, пока не остановятся (если начали движение), а кроме того они могут, перебирая лапками, продвигаться влево и вправо, одновременно поднимаясь по стене. Зная эти два основных типа движений, можете увернуться от них. Еще один очень важный момент. Как только скорпионы покидают экран, то больше уже не возвращаются, так что вместо того, чтобы сражаться, дождитесь, когда они исчезнут с экрана, и все будет отлично.

Слева находится целая пицца, но добраться до нее так трудно, что, пожалуй, делать этого не следует. Кстати, скорпионов здесь поблизости быть не должно, а если и появятся, то вы можете вернуться чуть направо, выждать несколько секунд, а затем вернуться, когда они уйдут. Может, кстати, появиться рог и атаковать вас булыжниками, но увернуться от этой атаки чрезвычайно легко. Когда доберетесь до крайней левой точки, то останется только прыжок и добыть целую пиццу.

Свитки находятся в верхнем правом углу, и с ними совсем другая история. Убедитесь, что экран скроллирует до конца направо, и только после этого поднимайтесь наверх. Держитесь подальше от скорпионов, дождитесь когда они покинут экран. Помните, что забраться на лестницы можно только с земли, так что если промахнетесь во время прыжка, придется возвращаться в самый низ и снова забираться на лестницу. А кроме того, не забудьте, что если вас собьют вниз, то значит получите очень серьезные повреждения. Правда, во время полета вы можете заменить черепашку на более слабую, тогда потери будут не столь ощутимыми. Так что прежде, чем отправиться за свитками, следует вначале оценить возможные выгоды и потери.

Storage Facility 2.

Располагается на лесопилке точно в самом центре карты.

Половинку пиццы найдете без всяких проблем в правой части нижнего этажа. Затем спускайтесь вниз по лестнице, выполните прыжок через острые шипы, и при этом почти наверняка получите кое-какие повреждения. Однако, на всякий случай постукивайте по кнопке **A**. Здесь вы и встретите своего захваченного друга. На верхнем этаже отыщите четвертинку пиццы и на удивление легко добудете сразу целую пиццу, поскольку с этого этажа вы можете выбраться по лестнице. Вначале уничтожьте всех врагов и немедленно поднимайтесь наверх. Кстати, это последнее место, где пицца восстанавливается. Так что отойдите в сторону, дождитесь, когда пицца вновь появится на прежнем месте, возьмите ее. Они наверняка вам понадобятся в дальнейшем.

Subterranear Cavern 1.

Месторасположение: у северо-восточного люка.

Новые враги:

Maneater. Довольно странная штука, но очень мощная. Даже Дону необходимы три атаки, чтобы уничтожить это устройство. Кстати, можно использовать звездочки

(Shuriken), чтобы безопасно атаковать с дальней дистанции, а когда "пожиратель мин" откроет ответный огонь, присядьте на корточки; а когда враг промахнется, снова атакуйте звездочками.

Hanging Things. Это существо цепляется за потолок и когда проходите под ним, что-то вроде маленькой ручки швыряется в вас пузырями. Самые слабые черепахи способны уничтожить этого врага двумя ударами, так что особой проблемы они не представляют.

Brain Cells. Эти враги плавают по воздуху, прозрачные, и разлетаются на 4 кусочка, как только вы к ним приближаетесь. Если на экране один или несколько врагов, то они могут раздвоиться или даже не делиться совсем. Для того, чтобы уничтожить, достаточно одной точной атаки.

Mohawk Porcupine. Этих глуповатых врагов встретите в пещерах. Перемещаются они небольшими прыжками, время от времени останавливаются, атакуя целыми сериями острых иголок. Надо сказать, что справиться с ними нелегко. Однако, к счастью, они не могут атаковать через стены, так что вы запросто можете воспользоваться этим и прикончить их, атакуя из-за стены сверху или сбоку.

Ваша задача отыскать босса, который скрывается в одной из трех пещер. Если вы погибнете и используете продолжение, то босс может изменить свое месторасположение, хотя это случается не всегда.

Первым делом спускайтесь вниз от входа и окажетесь возле двери с изображением ноги над ней (кстати, такую дверь вы обнаружите в каждой из трех пещер, так что в этом смысле они не отличаются). За этой дверью обнаружите или тупик (а значит делать здесь нечего) или босса. Как правило, босса встретите во второй или третьей пещерах.

Как проводить схватку с боссом, мы обсудим после того, как обследуем все три пещеры. А если вы встретите босса в первой же пещере, сразу пропустите две следующих пещеры и переходите к схватке с боссом. На самом деле, нет никакого правила, и обнаружить босса можно в любой пещере. В случае, если босса не окажется, вам нужно вернуться на правую сторону второго этажа, воспользовавшись лестницей. Найдете здесь половинку пиццы, чтобы поправить здоровье, если по пути получили какие-нибудь повреждения.

Subterranear Cavern 2.

Находятся в районе юго-восточного люка.

Возможно, здесь, как только войдете, на вас набросятся Maneaters, так что держите наготове специальное оружие. Когда достигнете нижнего прохода на этом коротком уровне, немного выждите, чтобы посмотреть, уберутся ли враги на земле с вашей дороги, а если поймете, что повреждения неизбежны, смело прыгните вниз. Кроме этого, в пещере никаких особых достопримечательностей нет, так что если босса здесь не обнаружите, сразу же отправляйтесь обратно.

Subterranear Cavern 3.

Находится у юго-западного люка.

Возможно вам предстоит посетить центральное здание, чтобы подлечиться как следует, причем не забудьте про своих товарищей. Безусловно встретите по пути нескольких Maneaters и Porcupines. Территория здесь открытая, так что постарайтесь дождаться того момента, когда они покинут экран, вместо того, чтобы тратить драгоценную энергию на дурацкие схватки, за исключением этажа, на котором вам все-таки придется сразиться с парочкой Maneaters. Можно спокойно выждать, стоя в верхней части лестницы, когда дорога от врагов расчистится, и не ввязываться в бой. Однако, будьте осторожны, поскольку такие враги, как Hanging Things и Brain Cells будут все-таки стараться сбить вас наземь. Если не обнаружите здесь босса, значит он в какой-нибудь другой из двух пещер, а поскольку вы обследовали все три, то очевидно, что босса нашли, и вам предстоит бой.

Shredder`s Mobile Fortress: Technodrome.

Если в ваших рядах уже нет Донателло, то

битва предстоит очень серьезная, а самое главное не очень понятно, что надо делать. Во всяком случае первым делом постарайтесь не горячиться. Выберите подходящий момент, может быть даже предстоит забраться на танковую гусеницу. Будьте осторожны, поскольку в передней (впрочем, как и в задней) части боевой машины торчит какая-то красная вилка, которая выпускает электрические разряды. Кроме того, маленькие "ступеньки" с левой стороны танка также могут нанести серьезные повреждения.

Босс представляет собой как бы сразу шесть целей: два боковых орудия, их нужно уничтожить обоих; две "красных вилки", выпускающие молнии – одна спереди, другая сзади; люк, из которого выпрыгивают красные пехотинцы (Red Foot Soldiers), а также непосредственно сам глаз. Если пушки вам мешают, то уничтожьте их в первую очередь, поскольку от снарядов довольно легко увернуться, но они будут создавать дополнительные осложнения в этой и без того нелегкой схватке. Затем попробуйте ликвидировать люк, из которого выскакивают солдаты, поскольку все они могут успешно атаковать. Будут швыряться звездочками сзади или сбоку, пока вы разбираетесь с боссом. Конечно, Донателло реально единственный персонаж, который может уничтожить электрические вилки, используя свое обычное оружие, и не получить никаких повреждений, а потому не горячитесь с использованием какого-нибудь другого персонажа. А кроме того, не торопитесь тратить на них драгоценное оружие и боеприпасы, ведь они не представляют опасности, если вы держитесь на средней дистанции. Когда, наконец, решитесь атаковать глаз, выполняйте прыжки средней высоты так, чтобы ни в коем случае не коснуться его, иначе получите очень серьезные повреждения. Подпрыгнув, атакуйте. Кроме того, можно попытаться атаковать и сбоку, но это более рисковано, поскольку глаз ведь движетсяЯ. Присмотритесь, чтобы четко знать, когда глаз открывается и когда закрывается. Когда поймете характер его действий, можете считать, что победа одержана. И наконец, последнее замечание. Помните те маленькие ступеньки слева с левой стороны танка, которые возможно в начале схватки нанесли вам кое-какие повреждения? Когда схватка закончится, глаз взорвется, вы также получите повреждения от этих ступенек, и если у вас уровень жизни невысок, то можете даже погибнуть. А потому в финальной схватке, когда уже босс почти готовенький, рекомендуется использовать Майка.

— Зона 6. Assassinate Shredder.

Стадия всего одна, зато очень большая.

Лучше всего подняться наверх у первого перекрестка в районе третьей двери. Это, пожалуй, лучший маршрут.

Захваченная черепашка находится в нижнем правом углу "розовой" секции.

Technodrome Interior.

Новые враги:

Laser Soldier. Итак, вы почти приблизились к финальной фазе игры, и естественно, что враги сопротивляются все отчаяннее. "Лазерные солдаты" настоящий кошмар. На спине у них ракетный двигатель, и летают они просто великолепно. Не связывайтесь, не атакуйте, если нет запасных свитков; не тратьте на них свои силы и материальные ресурсы, тем более, что они тоже вас не тронут, если сами не станете доставать. Энергии у них навалом, а потому схватки простыми не будут. Уворачивайтесь от лучей лазеров и сможете избежать смертельной опасности.

Wall Cannon. Если лазерный солдат был настоящим убийцей, то настенная пушка Wall Cannon на самом деле практически не опасна. Конечно, ствол движется в разные стороны, но стреляет она такими медленными снарядами, что вы успеваете 100 раз увернуться. Проведите несколько точных атак, пушка взорвется, а в стене образуется здоровенная дыра. Кроме того, если вы даже спуститесь вниз по лестнице, а затем вернетсь обратно,

то пушка заново здесь уже не появится. Раз уничтожили, так уничтожили.

Whirlybird. Еще один абстрактный, если так можно выразиться, враг: какая-то штука, летающая по горизонтали, словно дожидающаяся того, чтобы вы ее уничтожили. Судя по всему, вы и раньше должны были их увидеть.

Metal Ostrich. Интересно, кто бы мог предположить, что такая диковинка может обладать огромной силой? Если вам повезет, то Дон, используя свое дальнобойное оружие Во, может выбить дух из этой устрицы четырьмя точными атаками. Учтите, они способны наносить очень серьезные повреждения, так что если есть возможность забраться на высокую платформу, сделайте это немедленно, а уже оттуда атакуйте, пока не уничтожите.

Финальный уровень очень большой, и если вы в первый раз пытаетесь завершить игру, то возможно это закончится неудачей. а если еще к тому же вы использовали оба продолжения, то "оставь надежду всяк сюда входящий". Не расстраивайтесь, если не сумеете завершить с первого раза. Это вполне естественно, уровень очень трудный.

Технодром разделяется на три части: розовая секция (имеется в виду цвет пола и потока), белая секция и синяя секция. Они не очень сильно отличаются, но все-таки есть определенные различия.

Как только попадете на вспомогательный экран, сразу же увидите, что радар сломан. На самом деле это неважно, поскольку карты технодрома нет. В самом начале сразитесь с пехотинцами Foot Soldiers и Mousers. Появляться они будут непрерывно, но не тратьте на них много сил и уничтожайте только тех, которые путаются под ногами, остальные пусть преследуют вас. На самом деле, даже если попытаетесь перебить их всех, то после них появятся новые враги к тому моменту, когда доберетесь до третьего этажа.

Если хотите, можете сбежать вниз и отыскать целую пиццу. Однако, вначале над ней нужно будет уничтожить орудие Wall Cannon. Используйте Дона, чтобы прикончить нескольких Whirlybirds буквально одним ударом, и если потеряли друга-черепашку, то вам нужно спуститься вниз по лестнице и вернуться. Однако учтите, что дорога совсем непростая. Если же по каким-нибудь соображениям решите не спасать его (во всяком случае пока), поднимайтесь по лестнице, ведущей наверх.

Итак, если вы поднялись наверх, то встретите впервые устрицу. Ни в коем случае нельзя спрыгнуть на землю рядом с ней. Дождитесь, когда она прыгнет к вам, используйте Во как следует до тех пор, пока не прикончите. Если появится еще один такой же приятель, прежде чем вы сможете запрыгнуть наверх, то, к сожалению, повреждений не избежать. Постарайтесь увернуться от второй устрицы, войдите в дверь и увидите вертикальную шахту. Учтите, из нее возврата нет, и если уж примете решение спускаться, то придется двигаться по этому маршруту. Вариантов не будет.

Если сумеете перескочить через две расселины, сверните влево и обнаружите свитки, которые, вообще говоря, очень полезны, но и без них можно обойтись. Обязательно уничтожьте настенные пушки, используя специальное оружие, прежде чем совершить прыжок. В противном случае будете сбиты вниз на следующий экран. Пули хотя и медленные, но достаточно мощные. Если у вас нет метательных предметов, то Дон или Лео могут подпрыгнуть вверх и уничтожить их с ближней дистанции, только, конечно, выберите момент, когда они не стреляют. Если спуститесь вниз на два этажа, сверните направо и обнаружите половинку пиццы. Не удивляйтесь, что врагов очень много, видимо они здесь специально, чтобы сбить вас с толку. Ничего особенного они не охраняют. так что пройдите дальше и не сворачивайте налево, а спрыгните в отверстие. Спуститесь по лестнице и вот здесь уже обнаружите целую пиццу.

Если спустились вниз на развилке дороги, то окажетесь в комнате с огромными ши-

пами, а вокруг будет прыгать еще одна устрица, так что выбор нельзя назвать удачным. Однако, делать нечего, пройдите налево, придется выполнить несколько очень трудных прыжков, а когда увидите небольшую расселину в полу, спрыгните вниз и свалитесь в очередной проход, в котором также здоровенные и очень острые шипы. Вероятно невозможно пробраться по этому проходу без повреждений. Так что делать нечего, просто двигайтесь влево, постарайтесь увернуться от преследующих вас устриц и как можно быстрее добраться до безопасного участка. Спуститесь по лестнице вниз, переберитесь мимо шипов на третьем этаже и как раз здесь и обнаружите своего друга. Он явно должен вас сводить в Макдональдс и накормить пиццей, во всяком случае для того, чтобы хоть как-то компенсировать полученные вами повреждения, так как до него добраться было очень трудно. Если вернетесь в коридор и пройдете налево, то как раз и обнаружите дверь, ведущую в "белую" секцию. Ее охраняет лазерный солдат Laser Soldier. Дождитесь, когда он налетается в свое удовольствие, выберите подходящий момент, а затем прикончите его или просто попытайтесь проскочить мимо.

Целую пиццу найдете в огороженной территории, в том месте, где пересекаются две разные дороги. Если вы выбрали нижний маршрут, то пицца будет висеть наверху, и достать ее вы пока не сможете. Пройдите тогда налево, спуститесь в яму и на правой стороне следующего экрана обнаружите третью и последнюю находку – непобедимость (Mr. Invincibility). Возьмите ее, спрыгните вниз на последний экран белой зоны, доберитесь до двери и не забывайте, что как только выйдете в дверь, действие непобедимости мгновенно прекратится.

Синяя зона этого уровня кроткая и достаточно прямолинейная. Однако вам предстоит получить серьезные физические повреждения, так что если уровень здоровья у всех в полном порядке, все равно вероятно двое или трое благополучно погибнут прежде, чем вы доберетесь до лестницы на правой стороне этой зоны. Самое главное, нужно запомнить, что когда пытаетесь преодолеть эту стадию, лазерные солдаты буквально взбесятся, как только вы попытаетесь их атаковать. Уворачивайтесь от них любой ценой, особенно если они летают низенько на бреющем полете.

Будем надеяться, что здоровье Дона в полном порядке, поскольку он единственный, кто способен уничтожить Whirlybirds одним единственным ударом. Как только доберетесь до небольшого огороженного прохода, медленно продвигайтесь вперед, и как только увидите лазерного солдата, немедленно опуститесь на колени. Он выполнит несколько лазерных атак, лучи промчатся у вас над головой. Затем он улетит обратно и исчезнет. Будьте осторожны, на самом деле таких солдат здесь больше десятка. Уничтожьте Whirlybirds каким-нибудь метательным оружием, и если лазерный солдат станет преследовать в этом очень узком коридорчике, вам предстоит победить его, иначе он не отстанет.

Когда, наконец, подниметесь вверх по лестнице, прикончите промежуточного босса. На этот раз это лазерный солдат, постарайтесь расправиться с ним как можно быстрее, поскольку если схватка затянется, потеряете слишком много здоровья. Если этот лазерный солдат окажется прямо над вами, когда будете уворачиваться, немедленно переключитесь на Донателло. Он нанесет ему мощный удар, так что солдатику не поздоровится, и когда одержите победу над этим промежуточным боссом, войдите в дверь и приготовьтесь к финальной схватке.

Mastermind of the Foot Clan: Shredder.

Босс появится на центральной платформе, так что вам лучше всего занять позицию на правой. Переключитесь на Дона (неважно в каком состоянии у него здоровье), проведите как можно быстрее мощную атаку и выбьете босса в левый коридор. Воспользуйтесь эти-

ми драгоценными секундами, чтобы забраться на левый карниз, а когда босс снова прыгнет и попытается атаковать, расссчитайте таким образом, чтобы поразить его, пока он находится в прыжке. Босс снова грохнется обратно. Будьте очень осторожны, поскольку, если он только притронется к вам, наверняка потеряете чнтыре сектора индикатора жизни, а может быть даже и больше. Продолжайте действовать в этой же манере до тех пор, пока не одержите победу. Если же по пути к финальной схватке вы потеряете Дона, (хотя, конечно, нужно постараться не использовать его на этой финальной фазе до схватки с боссом), постарайтесь тогда отыскать побольше свитков и используйте ту же самую технику, что и Дон, но только на этот раз атакуйте свитком. Если справитесь, то безусловно одержите победу. Практически никакие другие атаки не отшвырнут босса в сторону, так что он неизбежно вас достанет, каким бы нормальным оружием вы ни пользовались, а следовательно получите серьезные повреждения и наверняка погибнете. Кстати, уворачивайтесь от выстрелов босса, поскольку, если он попадет в вас, то вы тут же превратитесь в обычную черепашку, другими словами, просто погибнете. Как только все восемь секторов индикатора жизни Shredder, уничтожены, то естественно вы одержите полную и безоговорочную победу. Закажите пиццу в и просмотрите замечательную концовку.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

Hothead против Hothead.

Выберите версию Vs.Com на титульном экране, а затем Casey или Shredder в качестве своего борца, а Hothead в качестве компьютерного соперника. Когда матч закончится, вернитесь на экран выбора персонажей (character selection screen), выберите в качестве своего борца Hothead. Компьютерный курсор выбора персонажей также выберет Hothead, и тогда вы сможете сразиться в матче Hothead против Hothead.

Секреты

❖ Метните бумеранги, а затем тут же переключитесь на другую черепаху, пока они летят в воздухе. Новая черепашка поймает бумеранги, и они окажутся у нее в inventory.

❖ Войдите в канализацию, возьмите пиццу, а затем тут же выйдите из канализации, вернитесь туда обратно и найдете пиццу на прежнем месте.

❖ Нажмите кнопку **Select**, чтобы выйти из Turtle Wagon на 3-м уровне после того, как появится Roller Car. Другой автомобиль, который приближался к вам, тут же исчезнет. Однако, при этом вы должны быть достаточно близко к этому автомобилю.

Режим хитростей.

На титульном экране нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT**, **RIGHT**, **LEFT**, **RIGHT**, **A**, **B**, **Start**.

Выбор уровня.

На титульном экране нажмите **DOWN** (x5), **RIGHT**(x7), **B**, **A**, **Start**.

Войти в воду.

Встаньте поближе к воде и затем нажмите **Start**, **RIGHT**(x5), **DOWN**(x5), **UP**(x2), **DOWN**(x2), **Select**, **Start**.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: THE ARCADE GAME

Характер действий практически не изменился по сравнению с первой игрой, но стал заметно более сложным и увлекательным. Персонажи владеют довольно ограниченным количеством атак, однако ловко расправляются с врагами.

Выбор уровня.

На титульном экране перед началом демонстрации нажмите **DOWN**(x5), **RIGHT** (x7), **B**, **A**, **Start**.

Выбор уровня, 10 жизней.

На титульном экране перед началом демонстрации нажмите **B**, **A**, **B**, **A**, **UP**, **DOWN**, **B**, **A**, **LEFT**, **RIGHT**, **B**, **A**, **Start**.

10 жизней.

На титульном экране перед началом демонстрации нажмите **UP**, **RIGHT**(x2), **DOWN**

(x3), **LEFT** (x4), **B, A, Start**. В режиме двух игроков для получения 10 жизней на титульном экране нажмите **B, A, UP, DOWN, B, A, LEFT, RIGHT, B, A, Start**.

**** Полная энергия.***

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, A, B**.

**** Режим двух игроков.***

На титульном экране нажмите **Select + Start**.

**** Супер движение.***

Быстро нажмите **A, B**, чтобы выполнить супер движение, которое может убить противника одним ударом.

**** Указатель Pizza Hut.***

Почти на всех этапах игры есть указатели Pizza Hut на стенах и почтовых отделениях.

Управление и атаки.

Каждый, кто хочет успешно завершить игру, должен научиться автоматически выполнять специальную атаку, одновременно нажимая кнопки **A** и **B**. Если освоите этот мощный прием, то проблем в игре не возникнет.

Кроме вышеупомянутого приема каждый из персонажей имеет еще парочку атак. Нормальная атака, как правило, слабая и используется чрезвычайно редко. Хотя каждая черепашка имеет две дополнительных атаки, они практически не отличаются с точки зрения дальнобойности или наносимых повреждений. Конечно, прыжковая атака ногой Jump Kick значительно мощнее, чем рубящий удар slash move, и дает возможность расправиться с довольно серьезным соперником. Кроме того (и это не менее важно), вы мгновенно перелетаете на противоположную сторону экрана, что иногда очень может пригодиться. Однако учтите, что пока вы летите в воздухе после прыжка, экран в это время не скроллирует. Так что уж постарайтесь, чтобы при выполнении этого приема не оказаться на пути гигантского шара для боулинга или не врезаться в смертельно опасную швейную машинку.

Специальная атака, как мы уже упоминали, ключ к победе в этой игре. С ее помощью вы можете уничтожить буквально одним ударом пехотинцев (Foot Soldiers), а также многих других врагов. Против боссов она, конечно, не очень эффективна, поскольку они очень быстро приходят в себя после нанесенного удара и смогут оторвать вам башку прежде, чем вы опуститесь на землю после прыжка. Так что используйте эту атаку только в тех ситуациях, когда она эффективна.

Система подсчета очков в этой игре довольно туповатая, поскольку вы получаете одно очко за каждого убитого врага, будь то финальный босс или муха, присевшая на кончик вашего носа. Когда сумеете прикончить 200 противников, в награду получите нового "президента", а значит сможете продолжить игру еще на 5 минут.

ПРОХОЖДЕНИЕ БОССОВ.

— Сцена 1. Fire! We gotta get April out!

Босс Tips: Rocksteady.

Несмотря на очень впечатляющий вид и землетрясение, предшествующее его прибытию, первый босс настоящий слабак. Даже игроки, не имеющие большого опыта, особых трудностей не встретят. Запросто можете нанести ему серьезные повреждения, используя обычные или специальные атаки. Большую часть времени он будет пытаться нанести вам удар ногой, прежде чем вы займете удобную позицию и успеете отскочить от него. Так что самая лучшая тактика – прыгнуть, нанести удар ногой под углом, стараясь врезать точно в подбородок. Он попытается атаковать вас, но наверняка промахнется, и тут же отпрыгните назад и снова повторите свою атаку, стараясь нанести удар в то же самое место. Особо трудиться не понадобится, и босс скоро снова будет в нокауте.

Кстати, у него есть еще парочка атак, так что будьте внимательны, чтобы он не застал вас врасплох. Если проведете несколько точных атак, а затем отскочите подальше и приготовитесь к новой атаке, то сможете заметить, что босс начнет двигаться заметно бы-

стрее, и характер его стрелковых атак также изменится. При этом он будет неожиданно перемещаться в противоположный конец экрана, выпустит 3 или 4 очереди в вас, при этом еще будет передвигаться по вертикали, и если заберется в угол и достанет свое оружие, будьте внимательны, поскольку немедленно последует несколько быстрых атак.

Примечание. Во всех схватках с боссами нужно учесть один прицииально важный момент. Если вы играете с приятелем, то уровень их энергии заметно выше. Кроме того, когда они получают повреждения и становятся совсем хилыми, то начинает вспыхивать красный свет. Это очень важный момент, значит, нужно провести еще парочку точных атак, чтобы одержать победу.

— Сцена 2. C`mon after that Shredder creep!!

Босс Tips: Bebop.

В принципе действовать нужно приблизительно так же, как и против первого босса. Хотя этот будет посильнее, тем более, что и атакует мощнее, но если будете действовать осторожно и стратегично, то одержите победу без проблем. В самом начале атакуйте его ногой в прыжке, стараясь поразить именно босса, но ни в коем случае не его оружие, иначе можете сами получить повреждения. Затем отпрыгните и повторите атаку, если босс не контратакует. Ну, а если увидите, что он начал разбег, то прыгните в противоположном направлении, тогда сможете перескочить через него, и босс проскочит мимо. Будьте очень осторожны, поскольку если он выполнит свой аперкот, то явно не поздоровится. По большей части эта стратегия должна обеспечить вам победу. Старайтесь держаться в воздухе как можно дольше, поскольку если он окажется поблизости, то его лазерные "кольца" и бросковые атаки могут нанести вам значительные повреждения, так как он успевает их выполнить дважды подряд. И ни в коем случае не дайте загнать себя в угол. Если же боссу удастся сбить вас с ног, то возможно он тут же повторит атаку, как только попытаетесь подняться.

SoHo Sewer System.

После победы спрыгните в люк и окажетесь в канализации.

Босс Tips: Baxter Stockman (человек — human).

Сражение довольно простое, поскольку маленькая машинка, на которой этот босс летает, не может вам напрямую нанести какие либо повреждения, но враг будет сбрасывать буквально неограниченное количество Mousers, а они, если их будет слишком много, уже могут быть опасны. Правда, при этом есть возможность заработать целую кучу очков, но нужны ли они на самом деле?

Если встанете в какой-нибудь точке и непрерывно будете использовать специальную атаку, то одержите победу буквально в минуты. Кроме того, заодно и уничтожите любых Mousers, которые попытаются атаковать вас спереди, а значит вы заодно заработаете приличные очки.

— Сцена 3. Let`s Melt snow and rebuild N.Y. city.

Босс Tips: Tora.

Как только он начнет метать в вас ледовые блоки, сразу поймете кто устроил эту мерзкую погоду в Нью-Йорке. Придерживайтесь той же самой стратегии, что и против предыдущих боссов. При этом вы должны провести атаку прежде, чем он успеет схватить глыбу льда, свалившуюся с неба. Но даже если он успеет ее схватить, но не успеет метнуть в вас, то в случае успешной атаки он просто выронит ее на землю. Сражение будет происходить в самом центре экрана, и придется изрядно потрудиться, чтобы нанести ему серьезные повреждения. Выполните удар ногой в прыжке и, как только приземлитесь, повторите его, но уже в противоположном направлении. Босс думает, что он очень умный и попытается увернуться от повторной атаки, перебежав в

угол, но тут вы его как раз его и подловите. На самом деле, трудно непрерывно атаковать босса, он ведь придерживается этой тактики, однако и бой продлится недолго.

Босс Tips: Baxter Stockman (Мутант).

Теперь этот замечательный парень вновь вернулся, видимо генные инженеры с ним как следует поработали, так что мутант снова готов к бою, но правда он не намного сильнее, чем во время последней схватки. Не стремитесь сцапать кусок пиццы, поскольку можете при этом получить серьезные повреждения. Конечно, если здоровье на чрезвычайно низком уровне, то тогда ничего другого и не остается. Попытайтесь заманить Бакстера в угол и занять позицию так, чтобы его атаки искрами пролетели мимо. Кроме того, вам нужно будет дополнительное пространство для того, чтобы успешно выполнить специальные атаки. Для этого нужно нажать кнопку **А** буквально на мгновение раньше, чем кнопку **В**, и удерживать ее. Надо сказать, что это дело довольно сложное. Постарайтесь освоить его как можно быстрее. Когда будете атаковать, подпрыгните достаточно высоко, чтобы нанести ему удар своим оружием. Надо сказать, что если будете использовать прыжковые атаки с ударом ногой, то не всегда добьетесь успеха, иногда босс сумеет успешно контратаковать. Старайтесь использовать специальную атаку, когда босс находится в воздухе. Вряд ли он способен выдержать серьезные повреждения. Так что бой, в случае удачи, закончится очень быстро.

— Сцена 4. Let`s get to thet secret factory!!

На этом уровне вы впервые встретите еще одного нового врага Spear Carrier. Эти копьеметатели могут представить серьезную опасность. Особенно, если промедлите с атакой. Очень ловко мечут свои копья с дальней дистанции и практически способны поразить вас из противоположной стороны экрана, тем более, что уничтожить копье или отразить его, совершенно невозможно, хотя с другими метательными орудиями вам это удавалось. Кстати, ни в коем случае нельзя слишком близко подходить к этому врагу, поскольку тогда получите удар прямо в живот. Вряд ли это вам понравится.

— Сцена 5. C`mon let`s bust this Joint!

Босс Tips: Granitor.

Как только этот здоровенный босс выпрыгнет из лифтовой шахты, он тут же остановится, чтобы посмотреть на часы. Может быть, он торопится и рассчитывает с вами разделаться побыстрее. А вы используйте эту возможность, проведите специальную атаку. Однако, будьте внимательны и осторожны, потому что шансы на ответный удар достаточно велики. Кстати, этот босс все время будет оживать по ходу боя. Обычно после вашей первой атаки контратака не последует. Вам обязательно понадобится кусок пиццы (Pizza Slice), который найдете здесь, поскольку обычная стратегия сражения с боссами на этот раз окажется неэффективной. Неважно в каком порядке, с какой стороны вы будете выполнять свои атаки Jump Kick, почти наверняка получите по башке несколько раз стволом пистолета. И ни в коем случае не стойте перед ним, как болван, иначе он превратит вас в люля-кебаб, обстреляв из огнемета. Чередуйте прыжковые атаки со специальными атаками, тогда эта техника будет очень эффективна. Попробуйте врезать ногой раза 3-4 как можно быстрее, а затем немедленно переместитесь наверх или вниз, а он последует за вами. В этот момент проведите специальную атаку, желательно дважды, и снова отскочите в сторону, чтобы не получить по башке. Это, конечно, не абсолютно эффективная тактика, но тем не менее почти наверняка приведет к победе, если строго ей следовать. Старайтесь, кстати, атаковать, используя удары ногой с разных сторон, и как можно быстрее. Босс очень выносливый и очень здоровый, так что понадобятся настойчивость и терпение, но в итоге победа будет за вами.

— Сцена 6: Let's defeat the enemy's ninja magic!!

Босс Tips: Shotgun.

Вначале покажется, что вы оказались в тупике, но неожиданно появится вудалак, и увернуться от схватки с этим монстром не удастся, обязательно получите какие-нибудь проблемы, и даже неважно как вы будете атаковать, с какой стороны и куда направлять свои удары. Он всегда практически успеет провести контратаку. Голова его плавает вокруг монстра и также атакует вас. Этот плавающий арбуз описывает странную траекторию типа восьмерки, и когда освоитесь, то запросто сможете избежать атак головы. Старайтесь почаще атаковать ногами, проведите несколько специальных атак, преимущественно по голове. Не атакуйте его на земле, поскольку босс мастерски владеет своей алебардой и способен достать вас с довольно дальней дистанции. Тогда ваши прыжковые атаки будут совершенно бесполезны, тем более, что их он прервет в самом начале своими контратаками. Наверняка вам понадобится слопать кусок пиццы еще до того, как битва закончится. Но если будете атаковать в прыжке непрерывно, не прекращая боевые действия ни на минуту, то в конце концов победите босса. Судя по всему, несмотря на то, что он очень опасен, энергии у него, пожалуй, поменьше, чем у других боссов, конечно, за исключением Бакстера.

— Сцена 7: We gotta find the Technodrome!!

Босс Tips: General Tragg.

Как только доберетесь до яркой красной двери в нижнем этаже технодрома (Technodrome's basement), расчистите себе дорогу, потому что босс буквально вызовет настоящую биологическую катастрофу. Надо сказать, что обычную атакующую тактику против этого босса применить очень трудно. Во-первых, потому что боевая арена очень маленькая, а кроме того, он очень быстро контратакует. Конечно, у него есть слабости, которыми можно воспользоваться. В частности, после того, как он выпустит пару ракет из своего ракетомета, то старнет перезаряжать свое оружие, и у вас будет буквально полсекунды для того, чтобы выполнить специальную атаку, а контратака в ответ маловероятна. До этого момента у вас особых надежд нет. Правда, все равно продолжайте пытаться выполнять прыжковые атаки, чтобы выбить его из равновесия. Если окажетесь на противоположной стороне экрана, остерегайтесь ракет, он не замедлит выпустить их. Старайтесь атаковать неожиданно, перемещайтесь на противоположную сторону экрана, когда ваше здоровье опустится до опасного уровня. Уничтожайте ракеты и возможно сумеете продержаться до того момента, когда удастся выполнить специальную атаку, пока он будет перезаряжать свой ракетомет. Не удивляйтесь, если не все ваши задумки будут реализованы, тем не менее, победу все-таки одержите.

— Portal to Dimension X.

Босс Tips: Krang.

И когда огромный босс появится из портала, пригортовьтесь к длительной и довольно трудной схватке. Практически невозможно победить этого монстра, не погибнув раз, а то и два. Однако, если вы очень опытный игрок, то наверняка запаслись некоторым количеством жизней. Выполняйте прыжки из стороны в сторону, атакуйте босса сбоку и по существу кроме этого мало что можете сделать. Остерегайтесь встречных атак, а кроме того, если не повезет, можете получить болезненный удар в зад ногой, когда попытаетесь убежать от него. Как только босс переберется на противоположную сторону экрана, то опустится на колени и атакует вас своим кулаком. Этот кулак уничтожить невозможно, а кроме того, надо остерегаться лазерных лучей, которые он выпускает из глаз. Однако, если своевременно выполните прыжковую атаку, то они вас минуют.

И когда увидите, что босс демонстрирует свои мускулы в победной позе, то у вас бу-

дет буквально несколько мгновений, чтобы провести двухударную атаку. Эту позу босс принимает после того, как собьет вас с ног, видимо он жуткий бахвал, поскольку любит демонстрировать свою мощь. Этим и нужно воспользоваться. К сожалению, времени очень мало, и не всегда удается выполнить задуманную атаку. Старайтесь перемещаться по вертикали, используйте специальные атаки, желательно несколько раз подряд. Это самый трудный бой в игре.

Босс Tips: Shredder.

Этот босс последует за Крангом через портал из другого измерения (Dimension X), но он, конечно, затемно слабее. Не удивляйтесь, если он поделится надвое, и эта парочка бросится на вас в атаку. Очень эффективно использовать прыжковые атаки против босса и его дубликата, но остерегайтесь острого меча Katana, который может нанести вам повреждения с довольно дальней дистанции. Если особенно не интересует очковый баланс, который можно заработать, уничтожая его клонов, но тогда постарайтесь опознать настоящего босса и молотите его без всякой жалости. Как только босс перебжит в дальний конец экрана, заскочите ему за спину, чтобы не попасть под мощный электрический разряд, кстати, смертельный.

В какой-то момент боя вам удастся сбить с него шлем, это отличная новость, значит бой приближается к развязке. Босс потеряет свою способность к клонированию. Теперь главное обнаружить подлинного Shredder. Сбейте с него маску, поскольку это принципиально важно, а дальше исполняйте прыжковые атаки, придется нанести 10-12 ударов, чтобы одержать победу, после чего нужно удрать из обрушивающегося технодрома и просмотреть не особо интересную концовку.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: THE MANHATTAN PROJECT

Третья игра в серии про черепашек-ниндзя выполнена далеко не блестяще, однако, положительных изменений все-таки больше, чем недостатков.

Для того, чтобы выполнить атаки, нужно нажимать кнопку **B**, а чтобы выполнить прыжки, кнопку **A**. Вот, собственно, и вся основа управления. Конечно, комбинируя атакующую кнопку с соответствующими движениями, выполняемыми с помощью контроллера, можно добиться интересных результатов. Например, если вы прыгните и нажмете кнопку **B**, то выполните отличную прыжковую атаку Jump Kick, которая обеспечивала основные итоги и достижения в предыдущей серии. Это "воздушная" дальбойная атака. Эта атака стала заметно слабее, и потому вряд ли вы будете использовать ее так часто и эффективно. Она стала заметно "короче", т.е. сократился радиус ее действия. Правда, добавился новый элемент в игре, замечательный боевой прием – бросок Shoulder Throw. Если вы нажмете атакующую кнопку, одновременно удерживая кнопку **DOWN** на D-pad, то выполните совершенно замечательный бросок, ухватив соперника и швырнув его себе за спину. На самом деле, при таком броске можно нанести серьезные повреждения и другим врагам, которых собьете телом захваченного вами противника. Пожалуй, получите настоящее удовлетворение, отправив в нокаут, например, сразу трех врагов.

Снова широко будет использоваться специальная атака, которая выполняется одновременным нажатием прыжковой атакующей кнопки. Однако вместо прыжковой атаки с использованием оружия, вы теперь выполняете вращательные атаки или "кувыркательные" атаки в зависимости от того, за какую черепашку играете.

Теперь исполнение каждой специальной атаки "стоит" вам одного сектора индикатора жизни. Однако, когда у вас остнется всего 1HP, можете использовать специальные атаки сколько захотите и совершенно бесплатно. Только будьте осторожны и не свалитесь в какую-нибудь яму или с утеса, на этом все

и закончится.

Система подсчета очков изменилась принципиально. Если раньше вы получали одно очко за каждого уничтоженного врага, то теперь можно получить огромное количество очков. Конечно, все равно вы будете получать очки за то, что вы уничтожаете врагов, но теперь это зависит от того, каким способом вы ликвидировали своего противника. Естественно, выполняя мощные специальные атаки, получаете очень мало очков, поскольку буквально одной атакой можете уничтожить сразу нескольких соперников. В принципе, чем более мощная техника используется для того, чтобы добить врага, тем меньше очков вы за это получаете. Естественно, что используя обычные (regular) атаки, которые требуют для победы огромных усилий, вы получаете кучу очков и даже дополнительные жизни. За каждые 50000 очков вы получаете дополнительную жизнь, но самое главное, необходимо помнить, что лишь последний, финальный, завершающий удар определяет то количество очков, которое вы заработаете. Так что в начале боя можно использовать специальные атаки, ослабить соперника, а потом добить его обычной атакой, и очков получите очень много. Кстати, если вам удается убить противника, швырнув в него его же товарища (например, используя бросок Shoulder Throw), то вы получаете довольно много дополнительных очков. Поскольку вы должны вначале заметно ослабить своего врага для того, чтобы этим приемом прикончить, то естественно, подобная комбинация довольно трудновыполнима. А если удастся подобным способом уничтожить сразу трех соперников, можете считать себя королем и получите огромные очки.

Советы.

❖ Чтобы победить Bebob, дождитесь, когда он замахнется на вас своей палицей; выполните прыжок jump kick, чтобы перескочить через него, и атакуйте сзади.

❖ Сражаясь с Groundchuck, непрерывно атакуйте, но когда он будет готовиться к атаке, не тратьте времени, не атакуйте его, и как только он попытается использовать трубу, подойдите достаточно близко, но так, чтобы он не мог достать вас, и сможете продолжить свои атаки, нанося ему повреждения. Однако, будьте внимательны, как только он снова бросится в атаку, перестаньте атаковать, отскочите, а затем повторяйте этот цикл до тех пор, пока не одержите победу.

❖ Нижеследующие приемы различные персонажи могут выполнить, при нажатии одновременно кнопок **A** и **B**:

Leonardo: Cyclone Sword Spin.
Donatello: Knockout Roll.
Michaelangelo: Kangaroo Kick.
Raphael: Power Drill Attack.

Учтите однако, что эти приемы не только наносят серьезные повреждения врагам, но и вы при этом получаете повреждения. Для выполнения этого приема требуется один "сектор" энергии на вашем индикаторе, и если у вас остался всего один сектор (энергии), вы все-таки можете выполнить эти атаки (они называются Tubular Turbo Attack). Однако, нужно быть осторожным, и если другие враги поблизости, лучше не рисковать.

❖ На уровне elevator level после того как, победите Shredder, на заднем плане увидите мировой торговый центр (World Trade Center).

❖ В этой игре существует очень простой и эффективный код, практически дающий вам неограниченные возможности. Находясь на титульном экране, нажмите кнопку **UP**(x2), **DOWN**(x2), затем **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT**, кнопку **A** и наконец, кнопку **B**. Выберите соответствующий режим и персонажа и попадете на секретный экран опций Option Screen, где сможете выбрать любое место для начала игры, т.е. стартвую позицию, количество жизней, уровень трудности, а также вариант музыкального сопровождения. Есть еще один достаточно полезный код. На экране выбора персонажей Character select screen нажмите кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad несколько раз, до тех пор, пока не услышите ме-

лодию. Вот теперь вы сможете выбирать себе персонажа, словно фокусник из шляпы, каждый раз, когда погибаете.

Обратите внимание! Для режима двух игроков нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, A, B, Select, Start**. Появятся опции "Level select" (выбор уровня), "extra lives" (дополнительные жизни) и "sound test" (тест звука).

**** Автовыбор черепашки.***

На экране выбора персонажей нажмите **DOWN**(x5), а для режима двух игроков нажмите **DOWN**(x10) на том же экране. После того как черепашка потерпит поражение, следующая будет выбрана автоматически случайным образом. Другой вариант. На экране выбора персонажей быстро многократно нажмите **LEFT, RIGHT**.

**** Сохранить энергию.***

Когда указатель энергии показывает низкий уровень энергии многократно нажмите **A + B**.

ПРОХОЖДЕНИЕ БОССОВ.

— Сцена 1. Let's go, Turtles!

Босс: Rocksteady.

Этот босс слегка изменился, в частности, он вооружен гарпунным ружьем, так что спереди в нему приближаться категорически не стоит. Старайтесь атаковать по диагонали, используя оружие или специальные атаки, когда окажетесь поблизости. Прыжковые атаки очень слабые, а против босса совершенно бесполезные. Мы уже об этом говорили. Босс может выстрелить вверх или нанести в атаке мощный удар плечом, в результате не только собьет вас наземь, но и нанесет серьезные повреждения; а в ближнем бою постарается врезать ногой в живот, поэтому отскочите подальше после того, как проведете одну или две атаки.

Лучше всего дождаться, когда он зарядится и будет готов к атаке. Упреждая его, провести специальную атаку, одновременно увернувшись от его контратак. В этой схватке нужно действовать быстро и решительно, в противном случае потеряете много здоровья, и могут возникнуть определенные трудности.

Примечание. В результате заавершения этого уровня получите очки, количество которых зависит от того, скольких врагов вы уничтожили и каким способом. Самое главное, это все-таки время. Проваладнаетесь слишком долго, и просто ничего не получится. Однако, не надо стремиться добыть на первом же уровне кучу очков. Времени у вас достаточно, и уровень вовсе не для этого. У вас еще будет возможность заработать очки. Уровень трениробовчный, и вам нужно будет просто как следует подготовиться к последующим событиям.

— Сцена 2. Cowabunga dudes! Let's ride the wave back to Manhattan.

Босс: Groundchuck.

На самом деле, этот босс даже послабее Rocksteady. В основном он бегает назад и вперед, и вы можете использовать разные стратегии, чтобы надрать ему задницу. Если здоровье в порядке, выполните пару специальных атак, когда он будет пробегать мимо, и рубайте его в капусту, когда он окажется в углу. Ну а если здоровье в критическом состоянии, уворачивайтесь от его атак и используйте специальную атаку в тот момент, когда он стоит неподвижно. После того, как врежете ему несколько раз, он подойдет к стене и оторвет кусок трубы от нее. Держитесь подальше, и тогда вам ничего не угрожает до тех пор, пока он снова начнет атаковать. Повторяйте эту простую тактическую уловку, и в конце концов, одержите победу.

— Сцена 3. Watch your step along the bridge of danger.

Sub-босс: Slash.

Этот тип выскочит из грузовика Бибопа, и поэтому нужно занять позицию в нижней части экрана. Атакует он рубящими ударами довольно быстро, так что постарайтесь по возможности уворачиваться от его атак.

Контратаковать не следует, используйте специальные атаки, так как обычные атаки совершенно бессмысленны, и довольно быстро одержите победу. Конечно, Лео в этой ситуации выступит лучше всех, поскольку сможет просвести несколько быстрых атак. Однако, нужно быть очень осторожным. Это "поддельная" черепашка может нанести сильный режущий удар, так что приближаться к нему не следует, если, конечно, не хотите выполнить специальную атаку. Буквально рядышком с поверженным боссом возможно удастся обнаружить кусок пиццы, так что будьте повнимательнее, а когда переберетесь через следующую траншею, несколько пехотинцев атакуют вас, запрыгнув на мост. Выполните бросок Shoulder Throw против левого или правого, постарайтесь сбить его телом другого противника, во всяком случае ослабить. Дальше встретите небольшую армию каменных воинов. Это будет уже почти в конце данной сцены. Можно, конечно, попытаться уничтожить их быстрыми обычными атаками, но вряд ли это целесообразно. Используйте специальную атаку и двигайтесь дальше.

Босс Bebop.

Судя по всему, Бебоп здорово усовершенствован и занимает более высокую позицию в своем клане Foot Clan. Возможно поэтому вы встречаетесь с ним уже во второй половине игры, а не в ее начале. Кроме того, у него на голове выросла сверкающая шипастая палица.

Конечно, эти усовершествования скорее носят косметический характер, поскольку он такой же тупой, как и прежний. Самое главное оружие в этом бою – специальные атаки. Старайтесь занять позицию над ним или под ним. Уворачивайтесь от атак шипастым шаром на цепи, выберите подходящий момент и порвите его в клочья. Будьте осторожны, поскольку в момент приземления после специальной атаки он может очень опасно атаковать. И не подходите к нему слишком близко, иначе он ударом ноги может сбить вас на землю. Придерживайтесь вышеописанной техники, и победа будет за вами.

— Сцена 4. New York has been destroyed! Meanwhile Manhattan is suspended in the sky.

Босс: Dirtbag.

Когда босс перестанет развлекаться на своей вагонетке, он запрыгнет на платформу и начнет обстреливать вас тройными лазерными кольцами, которые выпускает из своего шлема. Довольно трудно разобраться с ним, не поджарившись на лазерных лучах. Постарайтесь прыгать вертикально вверх, чтобы увернуться от них; дождитесь когда он спустится вниз, а затем используйте специальную атаку, когда он спрыгнет с платформы на рельсы. При этом постарайтесь не задерживаться прямо перед ним слишком долго, иначе неприятностей не избежать.

Лучше всего расправиться с боссом следующим образом. Когда он начнет бешено размахивать своей киркой, отскочите в сторону, чтобы не получить повреждений, и дождитесь момента, когда кирка вонзится в землю. Босс на несколько секунд окажется совершенно беззащитным, и пока он будет выдергивать свою кирку из земли, немедленно атакуйте и одержите легкую победу. Эта тактика особенно полезна в том случае, если здоровье у вас не слишком хорошее.

— Сцена 5. Going underground dudes! This dangerous sewer leads to the technodrome.

Sub boss: Mother Mouser.

На самом деле, промежуточный босс представляет собой как бы укрупненную версию обычного тупого врага. Правда, обладает парочкой атак, но не очень опасных. Млжет попытаться поджарить вас огненным дыханием или же начнет "создавать" нормальных Mousers, чтобы попортить вам настроение. Выберите практически любую черепашку, немедленно выполните специальные атаки. Уровень HP у него невысок, так что, например, Лео со своей атакой Endless Screw завалит

его буквально в несколько секунд.

Оставшаяся часть канализации не очень сложна, правда, по пути встретите сразу пять врагов на экране. Два солдата выпрыгнут сверху, а еще три из двери справа. На самом деле ситуация довольно сложная, а потому старайтесь действовать четко и решительно. Используйте специальные атаки. Игра приближается к финальной стадии, а потому рисковать нельзя. Чуть дальше встретите огромную группу пехотинцев и придется сражаться не за страх, а за совесть. Нужно будет уничтожить буквально пару дюжин солдат, после чего сможете завершить эту стадию.

Босс: Leatherhead.

Надо сказать, что это один из немногих боссов, победить которого нельзя, не потеряв несколько жизней. Его атаки мощные и чрезвычайно опасные, и по существу он немедленно контратакует на любую вашу попытку. Попытайтесь выполнить удар ногой в прыжке (jump kick) и тут же получите удар хвостом. При этом босс временно становится неуязвимым, а вы слетаете с катушек. Попробуйте удрать от него, разорвать дистанцию; он тут же выхватит оружие и начнет обстреливать короткими очередями. Правда, от них несложно увернуться.

Так или иначе, но побеждать нужно, а потому используйте специальные атаки вне зависимости от того, каков уровень вашего здоровья. Хотя явно бездумно использовать их нецелесообразно, но это уж как всегда. Так что старайтесь двигаться по вертикали и атакуйте в промежутках между атаками босса, тогда он прекратит вращаться и последует за вами. Вот тут и можете врезать ему еще несколько раз. Безусловно, как мы уже говорили, легкой победы не ждите, так что придется пожертвовать жизнью некторых своих товарищей.

— Сцена 6. Let`s find April! Then we`ll get that bogart Shredder.

Босс: Rahzer.

Отвратительный, уродливый монстр. Страшно волосатый, способный заморозить вас своим ледовым дыханием и разорвать в клочья острыми когтами. На самом деле он не очень опасен, хотя выглядит просто устрашающим. Можно, конечно, использовать специальные атаки, но самое главное, это терпение. Не горячитесь, атакуйте его в промежутке между "залпами" ледового дыхания, и все будет в порядке. Ну а если хотите испытать на себе действие его атак, ваша воля.

Босс: Shredder.

Войдите в дверь №1 и поприветствуйте своего старого друга. Судя по всему, он изрядно позанимался в гимнастическом зале, блестяще владеет острым мечом Katana. С этим боссом шутки плохи, и нааверняка придется потерять, по крайней мере, одну жизнь, иначе победы не одержать. Ни в коем случае не приближайтесь к этому типу со стороны головы, иначе горько пожалеете. Он не только может вас порубать на части своим мечом, но и может пронзить, словно стрекозу, прямо в брюхо, а затем швырнуть себе за спину. А если войдет в раж, то и ногой может так врезать в челюсть, что мало не покажется. Во вском случае, удовольствие ниже среднего.

Лучше всего попытаться атаковать его несколькими прыжковыми атаками подряд, хотя довольно скоро поймете, что они практически бесполезны; а затем использовать специальные атаки. Однако вам придется самому выбирать оптимальную технику, поскольку бой чрезвычайно трудный, и дать победную стратегию однозначно практически невозможно.

— Сцена 7. Hey Turtles, take to the sky, we can`t let Shredder get away.

Босс: Tokka.

Это здоровенная, противная черепаха-мутант. В каком-то смысле напоминает вас, но вряд ли вы можете расчитывать на дружеское отношение. Он будет "хромать" вокруг вас, нанося быстрые и точные удары до тех пор, пока вы серьезно не возьметесь за дело. Прыжковые атаки совершенно бесполезны,

поскольку он запросто их блокирует, а если попытаетесь атаковать в лоб, то он набросится на вас и собьет на пол. Постарайтесь сами выбрать правильную стратегию, тем более, что вы уже достаточно опытный боец.

Токка мощно атакует в самых неожиданных направлениях. Если он перескочит на противоположную сторону экрана, будьте осторожны, иначе ваша головка окажется у него в пасти, и вам придется молотить по кнопками, чтоб вырваться из этих смертельных объятий. Осторожнее следите за его аперкотом и постарайтесь, чтобы своей атакой он не убил вас вывеской на заднем плане. Токко на удивление опытный боец, а потому постарайтесь расправиться с ним как можно быстрее. Если схватка затянется, шансов у вас будет немного.

— Сцена 8. Cowabunga!

Sub-boss: Mother Mouser.

И снова уже известный босс возвращается. Если удастся увернуться от лазеров, то бой не будет сложным. Используйте специальную или прыжковую атаки, стараясь попасть в солдата, который сидит на спине босса, уворачивайтесь от огненных шаров. Схватка не особо сложная, вам уже приходилось преодолевать испытания и потруднее. Атакуйте напрерывно и разделайтесь с промежуточным боссом буквально в 10-15 секунд.

Босс: Krang.

Этот сумасшедший воин появится из портала в конце коридора. Приготовьтесь к очень серьезному сражению, поскольку он совсем нешуточный противник. У него отвратительная привычка "выстреливать" своей рукой с дальней дистанции с огромной скоростью, и увернуться от этой атаки очень сложно. Постарайтесь сократить дистанцию и используйте специальные атаки. Нужно уничтожить его как можно быстрее, в противном случае, вы возможно получите серьезные повреждения от электрических атак босса.

Если начнете бегать по комнате, держась дальней дистанции, он начнет вас атаковать какими-то самонаводящимися снарядами, от которых увернуться чрезвычайно сложно. Кстати, Krang может ошеломить вас, разделившись пополам, и обе половины начнут действовать совместно, а потому ситуация ваша от этого только ухудшится. Нижняя половина будет преследовать вас по всей боевой арене, нанося удары ногами, скача назад и вперед. Эти атаки очень опасны. Могут превратить вас в лепешку. Постарайтесь выбрать момент и провести многоударную специальную атаку. Любые попытки удрать от верхней части тела приведут к тому, что он атакует очень опасными лучами из глаз, и вам не поздоровится. Однако, если будете атаковать непрерывно при каждой возможности, то безусловно одержите победу.

Секция 3. Fear Center. Босс: Super Shredder.

Вот и финальный босс и на первый взгляд он очень опасен. Это металлическое чудище способно нанести мощные удары ногой evil kick, а кроме того, чрезвычайно быстр, способен выполнять бросковые атаки, но самое опасное, это его электрические атаки. В какой-то момент он станет неподвижным, подняв ладонь в воздух на несколько секунд. Вот в этот момент вы и должны выполнить свою специальную атаку. Лео в данном случае наилучшый выбор. Он может нанести мощнейшие повреждения. При этом электрические молниевые атаки босса, как правило, пролетят мимо; видимо, у вас временно появится неуязвимость.

Поскольку это последняя схватка, здоровье беречь не надо. Непрерывно используйте специальные атаки, они наносят боссу повреждения. И когда врежете ему несколько раз как следует, то он начнет атаковать маленькими огненными шарами. В отличие от предыдущих игр, эти шары неспособны убить, на зато превратят вас в игрушечную черепашкку. Правда, через некоторое время вы снова приобретете прежний облик и возможности, тем более, что на этот момент вы обладаете неуязвимостью. Как только рапра-

витесь со Шреддером, просмотрите финальную сцену. Нельзя сказать, чтобы она была особо интересная, но, тем не менее, получше, чем в предыдущих играх.

TENNIS

* Секреты.

❖ Переместите своего игрока чуть влево или вправо при подаче противника; нажмите кнопку **A**, следите за мячом, а затем нанесите удар приблизительно через 5 секунд.

❖ Старайтесь, чтобы первый мяч сыграл передний игрок, тогда компьютерный противник практически никогда не сможет вернуть его обратно на вашу площадку.

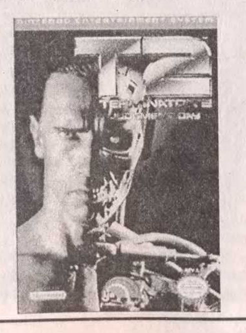
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

* Заработать дополнительные очки.

Чтобы с легкостью заработать дополнительные очки, используйте все свое снаряжение на уровне Cyberdyne level. Опуститесь на корточки на одном из столов и непрерывно атакуйте противника. Таким образом заработаете много очков и легко.

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY

3 миллиарда человек погибли 29 августа 1997 года в результате чудовищной атомной катастрофы. В этом страшном огне сгорели все надежды человечества, поскольку в живых осталось лишь немного людей, да и те оказались под властью машин, т.е. компьютеров и роботов, благодаря которым, собственно, и произошла эта чудовишная ядерная катастрофа, названная впоследствии Судный День (Judgment Day).



Копьютерная система SKYNET, которая по существу и организовала этот ядерный кошмар, управляет многочисленными роботами и компьютерами, принимает решение уничтожить человеческое сопротивление раз и навсегда, а для этого направляет назад во времени двух терминаторов, которые должны уничтожить будущего лидера сопротивления Джона Коннора.

Первый терминатор запрограммирован таким образом, что должен был уничтожить его мать Сару Коннор еще в 1984 году, прежде чем родился Джон, но потерпел неудачу. Второй терминатор, продвинутый прототип T-1000 Advanced Prototype был послан для того, чтобы уничтожить уже самого Джона, когда ему исполнилось всего 10 лет. Однако, все не так просто, поскольку сопротивление посылает одинокого воина-робота, чтобы спасти своего лидера. И возникает всего один едиственный вопрос: кто первым доберется до Джона. Вы должны спасти Джона и все человечество.

* Управление.

Кнопка **UP** – используется для того, чтобы входить в двери и выходить из них, а также заходить в лифт.

Кнопка **DOWN** – Опуститься на колени, а также прицелиться пистолетом назад. Этот прием используется только на втором уровне. С помощью этой кнопки можно закладывать и бомбы.

Кнопка **LEFT** – Движение Терминатора налево.

Кнопка **RIGHT** – Движение Терминатора направо.

Кнопка **B** – прыжок.

Кнопка **A** – выстрел из пистолета.

Кнопка **Start** – Пауза.

Кнопка **Select** – не используется.

* Система подсчета очков.

В игре используется очковая система, которая определяет, какое оружие вы получите на поздних уровнях игры. Кстати, вы можете получить как пистолет или ружье, так и потрясающее mini-gun. Очки вы получаете, уничтожая врагов и переходя на новые уровни, но кстати, можете и потерять много очков, если невзначай убьете охранников на 3-м и 4-м уровнях. Их можно только ранить. Кстати, для того, чтобы заполучить потрясающий mini-gun, надо набрать не менее 10000 очков.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Игра состоит из 5 уровней. 4 из них довольно простые, а один необычайно сложный.

На каждом уровне вам нужно выполнить определенные цели и уничтожить соответствующих врагов.

— Уровень 1. Truck Stop.

Вот так начинается игра. Первым делом вам нужно освоиться с управлением, поскольку на более поздних уровнях этого уже сделать не удастся, и вы наверняка погибнете, и придется начинать все сначала. Итак, вы играете роль Терминатора, обладаете стандартной атакой кулаком (Standart punch), можете прыгать, и это умение вам очень скоро пригодится.

На старте вы увидите трейлер, вокруг которого крутятся несколько байкеров. Каждому из них нужно нанести 8 ударов, чтобы отвязались раз и навсегда. Первым делом разберитесь с теми, которые на земле, а затем с остальными, которые забрались на трейлер. При этом используйте различные плоские участки автомобиля в качестве карнизов, чтобы забраться наверх, и как только первоначальную группу байкеров ликвидируете, появится стрелочка в правой части экрана.

Примечание. Кстати, вы можете просто запрыгнуть на трейлеры, а затем спрыгнуть с них, обрушившись прямо на байкеров. При этом уничтожите их значительно проще и быстрее, чем каждому наносить по 8 ударов, так что имейте это ввиду.

Проследуйте в направлении, указанном стрелочкой. Учтите, что такие стрелочки появляются только тогда, когда вы уничтожаете всех врагов на экране и получаете возможность продолжить действие на уровне.

Итак, проследуйте в направлении, указанном стрелочкой, и увидите еще несколько трейлеров. Кстати, задняя часть этих грузовиков может использоваться как карниз, и вы можете запрыгнуть на нее для того, чтобы увернуться от мотоциклиста, который промчится мимо. Этих мотоциклистов уничтожить нельзя, можно только отпрыгнуть в сторону, чтобы он в вас не врезался. Увернувшись от первого мотоцикла увидите еще один трейлер, вокруг которого собрались бандиты. Расправьтесь с ними, пройдите к следующему трейлеру, запрыгните на его кузов, чтобы увернуться от мотоцикла, и как только уничтожите всех врагов, появится следующая стрелочка. Проследуйте в указанном направлении, увидите еще несколько трейлеров, но только сзади; а когда атакуют бандиты, как можно быстрее уничтожьте их, появится еще одна стрелочка, проследуйте дальше и увидите несколько трейлеров, вокруг которых собрались байкеры. Уничтожайте байкеров, уворачивайтесь от мотоциклов, продвигайтесь дальше, пока не доберетесь до моста, где вас попытаются атаковать уличные хулиганы. Будьте осторожны, уворачивайтесь от их атак, тем более, что они любят атаковать парами. Продолжайте двигаться дальше, уничтожайте врагов, пока не приблизитесь к коричневому зданию, которое на самом деле бар. Именно здесь вас и поджидает босс. Увернитесь от мотоцикла и войдите внутрь.

Примечание. Чтобы войти в бар, вы должны вначале запрыгнуть на площадку.

Бар.

В баре вы встретите как байкеров, так и уличных хулиганов, которые будут неожиданно выскакивать из-за бильярдных столов и то-

му подобных укрытий. Как только разберетесь с ними, появится их главарь Big Biker Boss.

Босс очень опасен, но если знаете как действовать, то запросто победите. Так что первым делом приблизьтесь на ударную дистанцию, нанесите 2-3 удара, босс отлетит назад, а вы тут же отступите. Не продолжайте атаковать. Затем выберите подходящий момент и повторите маневр. Самое главное не пытаться нанести ему сразу 8 ударов, как обычным бандитам, поскольку его ответные атаки кулаками и ногами страшно опасны, и вы можете получить серьезные повреждения. Так что следуйте указанному методу и легко одержите победу.

Просмотрите видеосцену. Теперь у вас есть одежда, сапоги, мотоцикл и оружие. Кстати, вы уже знаете, что появился T-1000.

— Уровень 2. Flood Channel.

Это уровень практически копирует содержание фильма, и он чрезвычайно сложный. На самом деле, Терминатор может стрелять не только вперед, но и назад, когда удерживаете кнопку **DOWN** на D-pad и этот маневр абсолютно жизненно важный. Без него преодолеть этот уровень практически нельзя, так что запомните это и пользуйтесь данным приемом при каждом удобном случае.

По ходу уровня вы мчитесь на мотоцикле, уворачиваетесь от различных ящиков, разлитого на дороге масла, разбитых автомобилей и, самое главное, от робота T-1000, который преследует вас на трейлере. Ваш мотоцикл ускоряется автоматически, так что вам остается только поворачивать влево, вправо, это заметно упрощает управление мотоциклом и дает вам возможнеость точно прицелиться и выстрелить из своего оружия. В частности, для того, чтобы открыть ворота и отбить атаку T-1000.

Чтобы выстрелить из оружия, нажмите кнопку **B** и автоматически выстрелите вперед, а для того, чтобы выстрелить назад (вы уже знаете), нужно удерживать кнопку **DOWN**. Первая часть уровня короткая и простая. В конце каждой секции обнаружите запертые ворота. Чтобы открыть их и продолжить движение, нужно выстрелить в ворота. Если не успеете или забудете это сделать и окажетесь возле ворот, когда они будут закрыты, то естественно потеряете жизнь. Итак, мчитесь через первую секцию, и вскоре T-1000 догонит вас на своем грузовике. Чтобы отразить его атаку, направьте ваше оружие прямо в центр грузовика, сделайте несколько выстрелов и получите на несколько секунд передышку. Одновременно вы должны уворачиваться от разбитых автомобилей, разлитого масла, ящиков, как мы уже упоминали, и не забывать стрелять в ворота, чтобы они открывались. А последняя секция этого уровня — длинная прямая, практически лишенная препятствий. В конце этого уровня вам нужно подхватить Джона на свой мотоцикл. На этом уровень и закончится.

Просмотрите видеосцену, в которой Терминатор объяснит Джону ситуацию, в которой они оказались, и расскажет, что T-1000 может принять образ матери Джона и тем самым подловить его. Джон в свою очередь расскажет, что его мать находится в настоящий момент в госпитале Pescadero Mental Hospital, и ее нужно освободить, а заодно сообщит Терминатору, что он не может убивать людей, а может только их ранить, так что на 3-м и 4-м уровнях, хотя у вас будет оружие, вы должны целиться врагам в ноги, тем самым лишая их возможности сопротивляться, но ни в коем случае не убивать.

Примечание. На 3-м и 4-м уровнях вы не можете убивать никого из врагов, а потому, прежде чем выстрелить, нужно упасть на землю и попытаться поразить их в ноги, в противном случае потеряете драгоценные очки. Впрочем, это также относится и к охранникам Cyberdyne Guards, которых впервые встретите на 4-м уровне. Они также напоминают врагов с 1-го и 3-го уровней; восьми ударов будет достаточно, если, конечно, не захотите тратить боеприпасы.

— Уровень 3. Pescadero Mental Hospital.

Эта стадия разделяется как бы на шесть подуровней. Все они проходят в госпитале. На каждом таком подуровне 7 дверей, в которые вы можете войти, нажав кнопку UP на D-pad. За этими дверями находятся комнаты, а в них энергия, боеприпасы, карты доступа. Кстати, вы можете войти и в лифт, на котором подниметесь на следующий подуровень, но дверь лифта можно открыть только после того, как найдете карту доступа.

В начале уровня в вашем распоряжении пистолет с полным боезапасом, но поскольку вокруг охранников целый вагон, то вскоре обнаружите, что боеприпасы вот-вот закончатся, а потому очень важно беречь патроны и подбирать любые боеприпасы, которые только обнаружите. Кстати, на этом уровне вы стретитесь и с Т-1000, который будет вас доставать беспредельно. На этом уровне есть два типа врагов. Охранники, которые будут атаковать вас в коридоре (они вооружены пистолетами), и охранники в комнате, эти вооружены железными дубинками. Время от времени на потолеке будут появляться пушечки и обстреливать вас. Они опасны, и хуже того, их нельзя уничтожить.

Как только окажетесь в комнате, действуйте быстро и решительно. Немедленно покиньте ее, как только все сделаете. Охранников здесь целая куча, а когда вы окажетесь на верхних уровнях, то придется спасаться от преследования Т-1000. Чтобы вам было легче, перечислим в каких комнатах, на каких подуровнях находятся нужные вам предметы:

Подуровень 1.

1-я комната – Energy (энергия).
2-я комната – Security Card (карта доступа).
7-я комната – Ammo (боеприпасы).

Подуровень 2.

3-я комната – Security Card (карта доступа).
5-я комната – Ammo (боеприпасы).

Подуровень 3.

2-я комната – Energy (энергия).
4-я комната – Security Card (карта доступа).

Подуровень 4.

1-я комната – Ammo (боеприпасы).
3-я комната – Security Card (карта доступа).

Подуровень 5.

1-я комната – Security Card (карта доступа).
6-я комната – Extra Life (дополнительная жизнь).

Подуровень 6.

1-я комната – Ammo (боеприпасы).
2-я комната – Ammo (боеприпасы).
3-я комната – Ammo (боеприпасы).
4-я комната – Ammo и Сара Конор.

И как только вы прикоснетесь к Саре Конор, уровень будет завершен.

Вот несколько подсказок, которые помогут вам отделаться от охранников и спастись хотя бы временно от преследований Т-1000.

❖ От охранников нужно избавляться точным выстрелом в ноги.

❖ Если у вас нет боеприпасов, то лучше всего перепрыгнуть через охранников и мчаться в ближайшую комнату, в которой находятся боеприпасы (надо запомнить номера комнат на подуровнях, где находятся патроны). Чтобы остановить Т-1000, нужно всадить в него полную обойму. К сожалению, он буквально через несколько секунд снова возрождается, так что атаковав его, бегите словно ветер, влетайте в комнаты, выскакивайте из них и продолжайте действовать подобным образом до самого конца уровня. Особенно это важно на шестом подуровне, поскольку здесь у Т-1000 скорость просто невероятная.

— Уровень 4. Cyberdyne.

Этот уровень во многом похож на уровень Pescadero Hospital. Он также разделен на шесть подуровней, соединенных друг с другом. Перебраться с одного на другой можно с помощью лифта. На этот раз, правда, не нужно карт доступа, чтобы войти в лифт. Главная задача на этой стадии уничтожить Cyberdyne. В общем, так же, как и в фильме. На этих уровнях вы можете отыскать 10 бомб. Найдете их на уровнях с 1-го по 4-й, а

также найдете еще две бомбы в комнатах 5-го уровня. Вы можете одновременно иметь только три бомбы, так что когда найдете по крайней мере 2, немедленно поднимитесь на 6-й подуровень, заложите их в контейнер, находящийся слева от лифта, и когда заложите туда все 10 бомб, то у вас останется ровно 80 секунд, чтобы заложить бомбы в соответствующие места на 6-м уровне, пользуясь стрелочками-указателями. Учтите, что вы можете держать в своем inventory лишь две бомбы, а 80 секунд испарятся с невероятной скоростью. Так что ситуация чрезвычайно трудная. Охранники бегают по коридору и пытаются вам помешать, с потолка обстреливают пушечки, а в комнатах вооруженная полиция пытается сорвать ваши планы. Для того, чтобы облегчить вашу задачу, мы укажем расположение всех бомб и других предметов на всех шести подуровнях.

Подуровень 1.

1-я комната – боеприпасы.

2-я комната – 1-я и 2-я бомба, а также энергия.

Подуровень 2.

1-я комната – нет ничего.

2-я комната – 3-я и 4-я бомба.

Подуровень 3.

1-я комната – 5-я бомба, а также энергия.

2-я комната – 6-я бомба.

А в конце коридора за дверью во вторую комнату найдете 7-ю бомбу.

Подуровень 4.

1-я комната – боеприпасы и боеприпасы.

2-я комната – 8-я бомба.

Подуровень 5.

1-я комната – 9-я и 10-я бомба.

2-я комната – ничего.

3-я комната – ничего.

Обратите внимание, что 1-я, 2-я и 3-я комнаты как бы смежные, так что можно войти в любую их них, попасть в первую комнату и взять две бомбы. У вас 80 секунд, чтобы заложить бомбу в соответствующие места, которые укажут стрелочки-указатели. Нельзя совершить ни малейшей ошибки. В противном случае наверняка не уложитесь во времени, а в результе погибнете по время взрыва. И не забудьте, что только две бомбы вы можете иметь при себе одновременно. Как только их заложите, немдленно возвращайтесь к контейнеру возле лифта, хватайте еще две бомбы и полный вперед. Как только заложите все бомбы, мчитесь со всего духа к лифту, и уровень закончится.

— Уровень 5. Steel Mill.

Невероятно трудный уровень. Во всяком случае, вам придется выполнить несколько очень сложных и точных прыжков. Если вы не справитесь с ними, то и не сможете завершить игру. На этом уровне вам предстоит бегать по лестницам, прыгать, заскивать на раскачивающиеся и движущиеся платформы. Ни в коем случае не свалиться в расплавленную лаву. К счастью, единственный враг, которого вы встретите, это робот Т-1000, и встретитесь вы с ним всего 3 раза, включая финальную схватку. Поскольку уровень чрезвычайно сложный, мы постараемся подробно описать ваши действия шаг за шагом, обсудить все прыжки и препятствия, читайте внимательно. Вы уже на финише игры, и ошибку сделать очень обидно.

Итак, вы стартуете на платформе, поднимитесь по лестничному пролету, не свалитесь в расплавленую лаву, перепрыгните через бочки, увернитесь от языков пламени, и когда увидите развилку дороги, ни в коем случае не спускайтесь вниз по лестнице, иначе наткнетесь на Т-1000, и произойдет совершенно бессмысленная и безнадежная схватка, так что поднимайтесь вверх по лестнице. Пройдите влево, возьмите энергию, затем возвращайтесь обратно и поднимитесь по еще одному лестничному пролету. Увидите первую раскачивающуюся платформу, на которую нужно перебраться на другую сторону. Четко расчитайте момент прыжка и прыгайте на платформу, когда она окажется к вам ближе всего.

Обратите внимание, что падение в лаву с ракачивающейся или движущейся платформы смертельно. Вы потеряете жизнь, а поэтому очень важно рассчитывать свои прыжки и добиться полного совершенства. Как только переберетесь на другую сторону, увидите желтую с черным платформу. Запрыгните на нее, затем тут же скатитесь на левую сторону этой платформы и приземлитесь на следующую платформу. Прыгайте направо через яму, взбегите вверх по лестнице, а затем по еще одному лестничному пролету. И не свалитесь, ради бога, в расплавленную лаву.

Заберитесь на бочки, остерегайтесь огня и расплавленной лавы и увидите две зеленые машины, из которых вылетают струи огня. Бегите очень осторожно, не свалитесь в лаву и увидите конвейерную ленту, которую нужно пересечь и при этом не свалиться в расплавленную лаву. Когда подойдете к яме, по обеим сторонам которой вылетают языки пламени, присмотритесь, рассчитайте время так, чтобы прыгнуть в тот момент, когда первый язык пламени потухнет, а огонь на другой стороне не нанесет вам вреда, поскольку пока будете лететь в воздухе во время прыжка с платформы, он как раз и потухнет. Как только приземлитесь на другой стороне, бегите дальше вперед и увидите конвейерную ленту. Переберитесь через нее, не свалитесь в лаву, взберитесь вверх по очередному лестничному пролету и увидите еще одну раскачивающуюся платформу. Используйте тот же метод, что и ранее. Когда окажетесь на другой стороне, увидите еще одну раскачивающуюся платформу. Переберитесь на нее, затем спуститесь вниз по бочкам-ступенькам, прыгайте через лаву, обратите внимание на зеленые машины, из которых вылетают струи пламени, а также на длинную конвейерную ленту. Воспользуйтесь ею и встретите робота Т-1000. Хорошо, если у вас осталось достаточно боеприпасов. Постарайтесь всадить в него как можно больше патронов. В конце концов, он рухнет на колени и исчезнет, а вы мчитесь дальше, бегите вверх по бочкам, прыгайте с карниза на карниз и подбежите к двум лестничным пролетам. Поднимитесь по ним наверх, перескочите на следующую платформу и приготовьтесь выполнить один из самых труднейших прыжков на этом уровне. Вы увидите подвешенную к потолку платформу, которая двигается вверх и вниз. Чтобы выполнить этот прыжок и не свалиться в лавовую яму внизу, вы должны оттолкнуться в тот самый момент, когда платформа находится в своей самой нижней точке. Если не сумеете выполнить точно прыжок в назначенное время, то свалитесь в лаву, но начнете снова не со старта этого уровня, а с того самого места, где погибли. Однако, может так случиться, что вы можете погибнуть 4 или 5 раз. К сожалению, жизни исчезают чрезвычайно быстро, сколько бы вы их ни накопили.

Когда приземлитесь на платформе, перескочите на соседний карниз и увидите еще одну платформу. Помните, что этот прыжок отличается от предыдущих прыжков на раскачивающиеся платформы, поскольку она раскачивается совсем по-другому. Амплитуда ее заметно меньше, так что постарайтесь выполнить пыржок как можно мощнее и не вляпаться в лаву. Если все пройдет успешно, перескочите на желтую с черным платформу. Если вы пройдете направо с этого карниза, то найдете дополнительную жизнь. Но лучше этого не делать, если вы не в безвыходной ситуации, поскольку вернуться обратно тем же путем вы не сможете, и придется спрыгнуть вниз и повторить два сметерльно опасных прыжка, которые вы уже выполнили. Итак, находясь на карнизе, пройдите налево на следующий карниз, прыгните, как только увидите еще одну раскачивающуюся платформу. Рассчитайте прыжок, как делали это раньше; перескочите на платформу, поднимитесь по двум лестничным пролетам, затем прыгните на черную с желтым платформу, перепрыгните на следующую платформу, поднимитесь вверх по лестнице, перескочите на

соседний карниз, уворачиваясь от огненных шаров. Затем поднимитесь вверх по еще двум лестничным пролетам, спуститесь к конвейерной ленте, не свалитесь в лаву, увернитесь от огненных шаров, запрыгните направо на желтый с черным карниз, перескочите с него на соседний карниз, поднимитесь по двум лестничным пролетам и увидите последнюю раскачивающуюся платформу над лавовой ямой. Эта платформа двигается слева направо, так что запрыгнуть на нее немного легче. Рассчитайте свой прыжок, как это делали раньше; затем, оказавшись на платформе, перескочите на карниз, поднимитесь вверх по лестнице, сверните налево, запрыгните дальше по желто-черным карнизам, и теперь наступает самый ответственный момент – финальная схватка с роботом Т-1000.

Приготовьтесь, это самая сложная схватка в игре, и если у вас достаточное количество жизней, что маловероятно, то есть хорошие шансы на победу. Обратите внимание на огромные чаны с расплавленной лавой. Это ключ к победе над роботом. Запрыгните на карниз, приготовьтесь к финальному бою, и если нет боеприпасов, не расстраивайтесь, это не играет роли, поскольку робота можно победить только серией мощных прыжков, нанося ему удары ногами в воздухе. Объяснить это довольно трудно, но вы сразу поймете, как только начнется схватка. Старайтесь атаковать робота при первой же возможности и, в конце концов, он грохнется на спину. Атакуйте этого мерзавца до тех пор, пока не затолкаете в расплавленную лаву. Он свалится в одну из огромных емкостей с раскаленным металлом. Эта схватка будет очень сложной. Вам нужно будет проявить все свое мастерство, и конечно, с первой попытки вы его не победите. Но когда этот монстр свалится в раскаленную лаву и расправится, то вы ощутите настоящее счастье, правда, ненадолго. Победа будет одержана, когда робот свалится в расплавленный металл, и на экране появится надпись "Т-1000 уничтожен" (T-1000 Destroyed). Однако, не все еще закончено. Обратите внимание на крюк, свисающий сверху. Запрыгните на него, оттуда перескочите на карниз и увидите Сару и Джона, которые поджидают вас. Примите наши поздравления, вы победили страшного Терминатора.

TETRIS

Советы.

✣ Удерживайте кнопку **A**, нажмите кнопку **Start**, когда выбираете уровень, и начнете игру на 10-м уровне.

✣ Когда начнется демонстрационный режим (demonstration mode), нажмите кнопку Start в тот момент, когда экран начнет мигать как раз после того, как компьютер сформирует тетрис. Начните игру и получите дополнительные очки за счет демонстрационного режима.

Сила 1 х 4 часть.

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start**. Часть текущего снижения будет преобразована в 1 х 4 часть. ***Обратите внимание! Это можно сделать один раз за уровень.***

Выбор уровня.

Поставьте игру на паузу, нажав **Start**, и нажмите **UP, DOWN, UP, DOWN, LEFT, RIGHT, B**(x2), **A**.

TINY TOON ADVENTURES

Местные жители Acme Acres сидят на ступеньках Acme Looniversity и распевают грустные блюзы. И так продожается с тех пор, когда отвратительный Montana Max похитил очаровательную Babs Bunny, и они страшно огорчены. Неужели они больше никогда не услышат ее отпадных шуточек?

Все это безобразие началось по ходу анимационного фестиваля Animation Festival в Acme Loo. Каждый год Montana Max представлял свой фильм и пытался подкупить судей, чтобы получить первую премию. Он очень богат, и у него огромное влияние. Мало того, он считает, что деньги решают все проблемы, и он очень ревниво относился к кинематографи-



ческому творчеству Buster Bonny, который был явно лучшим кинорежисером. Неудивительно, что именно фильм Бастера завоевал приз, как лучший студенческий фильм. Неудача Монти только подогрела его злобу и ненависть, и он решил любой ценой напакостить.

Короче говоря, ситуация простая. Бабс захвачена отвратительным Монти, он доставил ее в свой замок, а вам теперь надо ее освобождать. Для этого предстоит преодолеть целый ряд довольно сложных уровней, явиться в замок Монти, пробраться внутрь, а двери в этом замке, как вы понимаете, заперты; победить многочисленных монстров, у которых получите ключи от соответствующих дверей, и, в конце концов, доберетесь до главного негодяя – Монти Макса.

**** 3 дополнительных жизни.***

Закончите любой уровень с количеством морковок которое делится на 11 (22, 33, 44, и т.д.) Вернитесь на главную карту, чтобы встретится лицом к лицу с Duck Vader. Саданите Duck Vader 3 раза, чтобы получить 3 дополнительных жизни.

**** Управление.***

– Кнопки на D-pad.

UP – взглянуть наверх.

DOWN – взглянуть вниз.

LEFT – движение влево.

RIGHT – дижение направо.

Если одновременно нажимаете кнопку **B**, то скорость вашего движения возрастает.

Скольжение вниз с холма (Slide Down Hill):

Нажмите кнопку **DOWN**, находясь на склоне или на холме.

Прыжок – кнопка **A**.

Суперпрыжок – нажать и удерживать кнопку **A**.

Нырок / скольжение (Dive / Slide):

Нажать и удерживать кнопку **B**, при этом нажать кнопку **RIGHT** или **LEFT**. Этот маневр не может выполнять Диззи.

– При плавании:

Кнопки **RIGHT** или **LEFT** – перемещают в соответствующем направлении, при этом кнопку А нужно постоянно нажимать, в противном случае, вы можете утонуть или же поплывете заметно медленнее.

На поверхности нажмите кнопку **A** и кнопку **UP**, чтобы выпрыгнуть из воды.

– Специальные приемы (Special Moves):

Бастер – атака Водоворот (Whirlpool). Находясь в воде, нажать кнопкку **B**.

Плаки также может выполнять атаки Водоворот находясь в воде. Для этого также нужно нажать кнопку **B**, а вот для того, чтобы захлопать крыльями, надо непрерывно нажимать кнопку **A**.

Диззи может выполнять круговую атаку Spin attack. Для этого нужно нажать кнопку **B**, а Фурбул может также выполнять атаку Водоворот, находясь в воде, нажав кнопку **B**, и выполнять прыжок, оттолкнувшись от стены, для чего нужно нажать кнопку **A** и кнопку противоположного направления, как бы от стены. Для того, чтобы вскарабкаться, например, по стене, нужно нажать кнопку **A** и направление к стене.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

* Мир 1. Field of Screams.

Предполагаемый партнер: Диззи.

На стадии 1-3 Haunted Castle встретите

довольно опасных призраков, Диззи они не страшны, а вот с другими партнерами придется посложнее, тем более, что время ограничено, и если провозитесь, призраки бросятся в атаку.

— Стадия 1-1: Grasslands.

Итак, игра начинается. Сверните направо, запрыгните на крысу, а оттуда перескочите на кирпичи; прыгните еще на одну крысу, соберите три морковки, возьмите воздушный шар. Кстати, все предметы находятся в воздушных шарах, в этом обнаружите сердце. Вскарабкайтесь вверх по трем платформам, дальше прыгните на другую сторону, ликвидируйте крысу, соберите две морковки, соскользните вниз с холма; прикончив еще одну крысу, отыщите еще три морковки, прибейте крысу, затем еще шесть морковок, спуститесь с холма, возьмите еще три морковки и прикончите еще одну крысу, запрыгнув на нее. Перескочите на кирпичную стену, отыщите пять морковок, и в очередном воздушном шаре найдете toon-a-round. Перескочите через кирпичную стену, возьмите четыре морковки, разберитесь с уткой, возьмите еще пару морковок, а на другой стороне найдете четыре морковки. Ликвидируйте крысу и, пройдя чуть дальше, найдете шесть морковок. Продвигайтесь направо, соберите три морковки, соскользните вниз с холма, прикончите крысу и отправляйтесь к выходу. Стадия завершена.

— Стадия 1-2: Grasslands 2.

Выполните прыжок, прикончите крысу, соберите 4 морковки, снова перескочите на другую сторону, прыгайте по трем платформам по пути собирая морковки, а затем для того, чтобы выполнить следующий прыжок, нужно как следует разогнаться, потому что расстояние достаточно велико. Увернувшись от утки, соберите три морковки, продвигайтесь направо и найдете в воздушном шаре toon-a-round. Отыщите 5 или 6 морковок, убейте нескольких крыс, продвигайтесь направо, спуститесь вниз к двери, где встретите поросенка Хамтона. Он подсчитает морковки, получите соответствующее количество жизней и продвигайтесь дальше после того, как убьете пару крыс. Дальше увидите прыгающею крысу, на которую нужно запрыгнуть, и таким образом перелетите на другую сторону, где вас поджидает Arnold the Pit Bull, который будет швыряться в вас какими-то дурацкими колокольчиками. Можете не обращать внимания и двигаться дальше, а можете поработать, чтобы увеличить свой очковый баланс. Прыгните ему на голову дважды, таким образом избавитесь от этого пса.

Отправляйтесь дальше, отыщите две морковки, прыгните на крысу, оттолкнитесь от нее и перескочите прямо к выходу, но покинуть стадию не сможете, поскольку здесь вас поджидает очаровательная Эльвира. Она будет просто преследовать вас, а потому нужно прыгать назад и вперед до тех пор, пока не появится указатель выхода (Exit sing). Тогда и сможете завершить эту стадию.

— Стадия 1-3: Castle.

Поднимайтесь по ступенькам, прибейте крысу, сверните налево, возьмите в воздушном шаре toon-a-round, переключитесь на Диззи, если только не сделали этого ранее. Затем пройдите направо, прикончите крысу, спускайтесь по лестнице и увидите "салфетки", от которых можно оттолкнуться. Прикончите крысу, продвигайтесь направо, прибейте еще одну крысу и поднимайтесь вверх налево. В очередном воздушном шаре найдете таймер, обязательно возмите его и быстренько бегите направо, затем спуститесь обратно вниз, запрыгните на небольшую платформу, выполните короткий прыжок на нижнюю платформу, где найдете сердце; затем перескочите на лестницу и соскользните по ней вниз. Теперь вы увидите в верхней части экрана два небольших шипастых кирпича. Можно выполнить круговую атаку Диззи (Spin Attack) или просто прыгнуть, держась чуть левее, чтобы миновать эти кирпичи. Повторите этот же маневр еще раз, прикончите крысу и, очутившись на самом верху, свер-

ните направо и окажетесь в своеобразной канаве. Если в этот момент управляете Диззи, выполните круговую атаку, чтобы прорваться сквозь призраков, а в противном случае просто удерживайте кнопку В и мчитесь направо как можно быстрее. Индикатор силы Диззи должен восстановиться до максимума, поскольку впереди вас поджидает еще одна группа призраков на приподнятой перекладине, а позади них находится дверь. Продвигайтесь направо, пробейтесь сквозь очередных призраков и двигайтесь дальше направо прямо к выходу.

Мир 1. Босс.

Этот полоумный ученый на скейтборде швыряется в вас какими-то металлическими наковальнями и при этом еще катается на своей доске. Перескочите к любому краю экрана и рассчитайте время так, чтобы он находился на противоположной стороне, и когда он приблизится, обрушьтесь ему на голову, а затем перескочите на другую сторону экрана и снова повторите этот маневр. Три точных атаки, и босс побежден.

* Мир 2. Motion Ocean.

Предполагаемый партнер: Плаки.

На этом уровне очень много воды, как и положено в океане, а потому Плаки лучший персонаж. Он великолепно летает и прекрасно плавает, так что не надо умничать, выберите его, это самый надежный партнер.

— Стадия 2-1: Desert.

Запрыгните на краба, соберите 10 морковок, нажимайте кнопку А постоянно, чтобы не утонуть в зыбучих песках. Продвигайтесь направо, прибейте нескольких крабов, соберите 8 морковок, а затем последует еще одна яма с зыбучими песками, вы уже знаете как не утонуть в них. Соберите 10 морковок, прикончите еще одного краба, продвигайтесь направо, возьмите 2 морковки, убейте краба, а затем отыщите еще 6 морковок. Возьмите в возушном шаре toom-a-round и переключитесь на Плаки, убейте краба, возьмите 3 морковки, затем прыгните, точнее, перелетите через воду; прикончите еще одного краба, соберите 8 или 9 морковок, не ныряйте, оставайтесь на поверхности. и тогда опасная рыба не сможет атаковать вас. Отыщите 6 морковок, а затем еще 6, продвигайтесь направо, перепрыгните через шипастого врага, возьмите 4 морковки и сердечко, продвигайтесь дальше, прыгая через врагов; соберите еще 4 морковки и завершите стадию.

— Стадия 2-2: Ocean.

Проплывите немного вправо, а затем продвигайтесь на самый верх, сверните налево, возьмите сердце и отправляйтесь обратно вниз. Плывите вправо, уворачивайтесь от шипов и пираний, затем плывите наверх, поверните направо, чтобы увернуться от нескольких пираний, и когда окажетесь в правой верхней части экрана, течение перенесет вас вниз. Плывите налево, найдете здесь toon-a-round, хотя он вам совсем и не нужен, поскольку вы уже играете за Плаки, так что лучше плыть направо. Остерегайтесь острого шипа внизу и пираний, и когда течение доставит вас наверх, загляните к Хамтону, чтобы подсчитать морковки и получить дополнительные жизни, а можете продолжить плыть направо, хотя лучше все-таки заглянуть к Хамтону. Поднимайтесь наверх, остерегайтесь острых шипов как внизу, так и наверху; проплывите мимо шипа, будьте очень осторожны и вскоре встретите Хамтона, сдадите ему свои морковки и получите дополнительные жизни. Затем плывите направо, сверните налево и таким образом можете вернуться к тому месту, где были ранее. Увернитесь от медузы, плывите наверх, затем сверните направо к выходу. Здесь вас поджидает Эльмира. Постарайтесь проплыть как можно дальше направо, затем сверните налево, находясь в верхней части экрана, и плывите до тех пор, пока не увидите выход. Продвигайтесь направо, до тех пор, пока не сможете свернуть налево, а затем пылвите вниз. Эльмира будет преследовать вас, отыщите не-

сколько сердец, а затем плывите наверх. Практически сразу же спуститесь вниз, соскользните влево к выходу. Маневры довольно причудливые, но не очень сложные.

— Стадия 2-3: Pirate Ship.

Итак, пиратский корабль. Продвигайтесь вверх, не обращайте внимания на пиратов, если только они не встанут на вашем пути. Убивать всех подряд – только тратить время. Продвигайтесь до конца направо, а затем спуститесь к двери. Тут же снова поднимайтесь наверх, сверните направо, затем вниз к двери и тут же поднимайтесь наверх и налево. Отыщите Toon-a-round, если хотите переключиться на другого персонажа; продолжайте двигаться направо и, когда окажетесь в тупике, спускайтесь вниз к двери. Дальше двигайтесь налево, отыщите по пути сердце, спускайтесь вниз, сверните направо и увидите крысу с наковальней. Убейте ее, спуститесь вниз и продвигайтесь налево, где встретите еще одну такую же крысу. Избавьтесь от нее и продолжайте двигаться дальше. Кстати, если вы боитесь того, что можете получить удар наковальней, всегда можете нырком (dive) проскочить мимо врагов. Внизу находятся блоки с острыми шипами, через них нужно проскочить. Итака, увернувшись от наковальни, прибейте крысу, но тут последний блок с острыми шипами свалится с потолка. Постарайтесь увернуться, перескочите через шипы и на этот раз сразу два блока с шипами свалятся сверху, а затем и еще один. Будьте внимательны и осторожны, продвигайтесь до конца направо, где увидите какой-то груз в ящиках. Поднимайтесь наверх, но не наступайте на эти ящики, которые скорее напоминают бочки. Поднимайтесь до конца наверх, прибейте крысу слева, а затем двигайтесь в этом направлении к выходу.

Мир 2. Босс.

В верхней части экрана три платформы и еще две платформы в средней части экрана. Пиратский капитан вместо руки имеет крюк и будет, естественно, им атаковать. Кроме того, он швыряет здоровенные бочки вниз с верхней части экрана, так что старайтесь прятаться под платформами, чтобы не получить повреждений. Проведите три удачных атаки и одержите победу. Будьте внимательны, поскольку он может запрыгивать на платформы и перескакивать с одной на другую. В основном он, конечно, будет прыгать вниз, а вы в этот момент должны прыгать вверх и атаковать его, а затем снова спуститься в нижнюю часть экрана и спрятаться под платформами от бочек. После чего снова взбирайтесь вверх, и когда он прыгнет вниз, атакуйте, спрячьтесь опять под платформами, чтобы увернуться от бочек, а затем поднимайтесь вверх, прыгните на него. Таким образом одержите победу.

* Мир 3. Sure Weird Forest.

Предполагаемый партнер Фарболл.

Может быть вы захотите выбрать Диззи, но Форбалл на наш взгляд значительно эффективнее, особенно на стадии 3-2. Однако, если вам не жалко потерять несколько жизней или вы хотите пройти уровень на свой страх и риск, можете выбрать Диззи. В общем, выбирайте кого хотите, вот только Плаки выбирать не следует.

— Стадия 3-1. Forest.

Продвигайтесь направо, возьмите яблоко. По сути дела, яблоки ничем не отличаются от морковок, просто видимо в лесу морковки не растут. Соберите еще три яблока, остерегайтесь филина, будьте очень осторожны и когда заберетесь на его платформу, остерегайтесь атаки бурундука, соберите три яблока, в воздушном шаре найдете toon-a-round, тут же появится еще один бурундук, а дальше вы можете перескочить наверх на небольшую площадку или, если хотите, можете нырнуть вниз, а на худой конец, вскарабкаться на стену. Если вы выбрали Диззи, выполните круговую атаку, и два деревянных блока разлетятся вдребезги, а вы можете попасть туда, откуда можно совершить прыжок. Теперь вы увидите большого черного ежа. Когда он катится,

его шипы могут нанести серьезные повреждения, так что прыгните на него в тот момент, когда он врежется в стену, или просто перескочите и двигайтесь дальше. Соберите 5 яблок, перескочите через очередного ежа, спускайтесь вниз, прыгайте влево, возьмите сердце и яблоко, пройдите направо, чтобы увернуться от ежика; прыгайте по деревянным ежикам, возьмите яблоко, затем возвращайтесь обратно наверх и продвигайтесь по прежней дороге. Увернитесь от ежика, возьмите яблоко, спуститесь вниз, чтобы увернуться от очередного ежа; перескочите через него влево, хватайте яблоко, затем продвигайтесь направо. Желтые блоки начнут обрушиваться, как только запрыгнете на них, и если возникнут сложности, всегда можете пройти налево, затем вернуться направо, и блоки окажутся на прежнем месте. Запрыгните на второй блок и тут же появится филин, через которого вы должны перескочить. Собирайте яблоки, остерегайтесь бурундуков, и когда приблизитесь к ежику, нужно будет увернуться от него, сцапать яблоко, одновременно остерегаясь атаки еще одного филина. Если же все-таки он нападет, то управляя Диззи, выполните круговую атаку, чтобы расправиться с ним, а также ликвидировать деревянные блоки. Возьмите три яблока и увидите еще несколько деревянных блоков. Хватайте яблоко, как только запрыгнете на блок, и тут же бустро перескочите на другой. Соберите еще два яблока и отправляйтесь к выходу.

– Стадия 3-2. Forest 2.

Если вы выбрали в качестве партнера Фарболл, то можете срезать изрядный кусок этой стадии. Вскарабкайтесь на дерево, а затем пробирайтесь направо, пока не увидите белку, спукающуюся вниз по дереву. Вскарабкайтесь на это дерево, удерживайте кнопку **RIGHT** и кнопку **B**, пока будете взбираться на него. Таким образом вы намного быстрее преодолеете изрядную часть стадии, затем свалитесь на еще одно дерево, по которому нужно вскарабкаться. Если будете удерживать кнопку **RIGHT** на D-pad, то сумеете вскарабкаться на следующее дерево перед "физиономией", которая выпустит летучих мышей. Прыгните вниз мимо этой физиономии, но летучих мышей все-таки остерегайтесь. Сверните направо и увидите еще одну физиономию. Здесь вы должны взобраться на дерево наверху и приземлитесь возле "гнезда" диких пчел. Немедленно вскарабкайтесь с дерева направо, а потом свалитесь вниз и увидите очередную физиономию справа. Поднимитесь на дерево прямо перед ней и сумеете оказаться на платформе, где встретите ежика. Увернитесь от него, продвигайтесь направо, увидите воздушный шар, в нем toon-a-round. Он вам в данный момент не нужен. Увернитесь от ежика, продвигайтесь направо и окажетесь возле выхода. Это простой способ, а другой, если вы не выберете в качестве партнера Фарболл, будет заметно труднее. Первым делом продвигайтесь направо и, если вы выбрали в качестве партнера Диззи, разбейте круговой атакой блоки, ну а если вы в данный момент не управляете Диззи, то сверните налево, возьмите toon-a-round, переключитесь на Диззи и двигайтесь дальше, уворачиваясь от летучих мышей. Сверните направо, спуститесь вниз, поверните налево, отыщите сердце, затем пройдите направо под физиономией, уворачиваясь от летучих мышей; запрыгните на платформу перед физиономией, увернитесь от летучих мышей и двигайтесь дальше. Как только окажетесь под физиономией, поднимайтесь наверх, затем сверните направо, увернитесь от пары ежиков, а когда увидите воздушный шар, не трогайте его, вам переключаться в данный момент ни к чему. Пройдите направо мимо ежа и летучих мышей, затем спускайтесь вниз, сверните налево, выполните круговую атаку, чтобы пробиться через деревянные блоки; соберите морковки, затем возвращайтесь обратно к тому месту, уже был воздушный шар, и на этот раз возьмите toon-a-round, теперь можно переклю-

читься на Бастера. Затем пройдите направо, прыгайте с дерева на дерево прямо к выходу.

И здесь встретите Эльмиру. Как обычно, она будет преследовать вас, так что прыгайте по блокам до тех пор, пока не доберетесь до правой части экрана, а здесь как раз и выход, так что стадия завершена.

— Стадия 3-3. Cave.

Пройдите направо, увернитесь от двух летучих мышей и спускайтесь вниз, где обнаружите пару крыс. Избавьтесь от них, затем пройдите направо, перескочите на маленькую платформу, затем выполните подобные прыжки еще два раза и окажетесь на главной платформе. С нее спрыгните слева, нырком проскочите мимо крысы и выполните круговую атаку, чтобы ликвидировать ее (если в этот момент управляете Диззи), поднимайтесь наверх, запрыгните на крысу и доберетесь до конца, где увидите какие-то бугры. Спускайтесь вниз, как по ступенькам, уворачиваясь от летучих мышей, которые попытаются атаковать в правой части экрана; подойдите к двери, перескочите вправо, затем влево, затем снова вправо и продвигайтесь вверх направо. Спуститесь по ступенькам и окажетесь в воде. Проплывите мимо пираний прямо к платформе, запрыгните на платформу, а с нее снова в воду, подплывите к берегу, пройдите в дверь и увидите наверху слева платформу. Если хотите переключиться на своего партнера, то запрыгните на платформу, пройдите к тому месту,где находится крыса, убейте ее, возьмите в воздушном шаре Toon-a-round, особеннно если до этого управляли Диззи. Возвращайтесь обратно к двери, пройдите в нее, сверните направо и увидите пурпурный шар с острыми шипами. Вам нужно нырком проскочить мимо него, но ни в коем случае не прыгать через второй пурпурный шар. Оставайтесь на этой же платформе, пройдите до ее конца, и шар скатится вниз, а вам нужно сделать небольшой прыжок, чтобы проскочить мимо шара. Шар в этот момент поднимется вверх, а вы сверните налево и сможете спрыгнуть вниз. Проплывите по воде на другую сторону или можете перескочить через водный участок. Убейте крысу, затем снова спуститесь в воду и плывите до конца. Вынырните на поверхность, прикончите прыгающую крысу, выполните прыжок, чтобы добраться до сердца; затем еще один прыжок к двери, пройдите в нее и увидите платформу слева наверху. Добраться до нее не можете, так что пока забудьте.

Мир 3. Босс.

Наверху находится ряд платформ, которые будут двигаться влево, а босс спрыгнет вниз как раз между платформами с верхнего их ряда. Вам нужно оказаться на платформе в нижней левой части экрана, занять здесь позицию и, когда монстр спустится вниз на правую платформу, прыгнуть на него и атаковать. Когда же платформа в верхней части экрана начнет двигаться влево, босс свалится на платформу справа. Когда верхняя часть экрана начнет двигаться вправо, босс свалится на платформу слева. Так что вам нужно каждый раз оказываться на противоположной платформе и прыгать на врага, когда он пытается проскочить между двумя платформами в нижней части экрана. Три точных атаки, и дело сделано. Однако, действовать нужно очень быстро, в противном случае, победы не видать.

* Мир 4. Boomtown.

Предполагаемый партнер Фарболл.

На этом уровне придется довольно много прыгать, а это самая сильная сторона Фарболл.

— Стадия 4-1: City.

Отправляйтесь направо, удерживайте кнопку B и из первого открытого окна пес начнет швыряться в вас какими-то предметами, а из мусорного контейнера кот начнет швыряться какими-то помоями, не что еще может быть в мусорном контейнере? Еще два пса в следующих оканах и еще один кот в мусорном контейнере достаточно опасны, поэтому от их атак нужно увернуться. Пройдите направо, отыщите 4 морковки, перескочите на

другую сторону, убейте прыгающую крысу, а когда увидите еще 6 морковок, то можете не собирать их, самое главное перебраться на другую сторону. Возьмите 4 морковки, перескочите дальше, возьмите еще 4 морковки, затем сердце и еще 4 морковки. Запрыгните на пса, затем на того, который засел в верхнем ряду окон, а оттуда на пса в нижнем ряду окон. Кстати, в мусорных контейнерах два кота. Когда будете прыгать на псов, убедитесь, что у них в лапах ничего нет, иначе они могут провести серьезную атаку. Перескочите через кота в мусорном контейнере, перескочите на другую сторону, отыщите 6 морковок, затем еще 4, в воздушном шаре возьмите toon-a-round, чтобы переключиться на Фарболл; соберите еще 4 морковки, а затем еще несколько штук чуть дальше. Перепрыгните на блок, остерегайтесь пса во втором окне, затем быстро перескочите на второй блок и как можно быстрее на третий и далее на четвертый. С четвертого блока увидите второе окно, в котором пес, так что быстренько перескочите на следующий блок, а затем еще на один, чтобы увернуться от атак этого пса. Перескочив на следующий, по-видимому, уже седьмой блок, далее на восьмой и в результате в первом окне появится пес. Увернитесь от предмета, который он швырнет, перескочите на следующий блок, а с него еще на следующий. В первом окне появится очередной пес, продолжайте прыгать с блока на блок и, в конце концов, преодолеете этот участок стадии, тем более что Фарболл замечательный прыгун. Соберите 6 морковок и отправляйтесь к выходу.

— Стадия 4-2. Alley.

Пройдите направо и увидите бочку. Рядом с ней штабель шин, в которых спрятался кот. Уворачивайтесь от бочек по пути, а когда появится кот, запрыгните на штабель шин, а затем быстро перескочите через бочку на другую сторону. Через ограду прыгнет крыса, бегите как можно быстрее и перескочите через нее. Перепрыгните через бочку, а затем, когда окажетесь на шине, перепрыгните к стопке из двух шин. Еще одна крыса выпрыгнет через ограду, увернитесь от нее и бегите к тому месту, где находится "одиночная" шина. В следующем штабеле из шин еще кот, так что можете перебраться через этот штабель или просто-напросто перепрыгнуть. В воздушном шаре находится сердце, возьмите его и отправляйтесь дальше. Штабель из трех шин справа (сразу же после бочки) является убежищем для кошки. Перескочите через него, а затем прыгните обратно назад, как только увидите, что крыса перескочила через ограду. Соберите 6 морковок, продвигайтесь дальше, в штабеле шин возле бочки также прячется кот, а потому перескочите через нее как можно быстрее, возьмите еще две морковки, перепрыгните через две бочки (сделать это нужно очень быстро), а когда приземлитесь на шинах слева, быстренько отскочите влево, чтобы увернуться от крысы. Перескочите через бочку, соберите три морковки, прыгните и возьмите еще две морковки, увернитесь от крысы, перескочившей через ограду; перепрыгните через бочку, а в следующей бочке из трех шин прячется кот, так что быстренько перескочите через нее, а затем прыгните еще раз, чтобы увернуться от атаки крысы. Возьмите морковку, а затем еще 8 штук, уворачивайтесь от бочки, пройдите направо. Когда прыгнет крыса через ограду, постарайтесь отскочить в сторону, чтобы увернуться от ее атаки, и когда увидите за двумя стопками из двух шин одну шину, "спрятавшуюся" позади бочек, учтите, там прячется крыса. Перескочите через эту шину прямо на бочки и продвигайтесь к выходу, прыгая с бочки на бочку, они на этот раз совершенно неопасны. Наконец, появится Эльмира. Поскольку вы управляете Фарболлом, то просто вскарабкайтесь на стену слева, а в противном случае, если вам это не нравится, можете прыгать с одной плавающей платформы на другую и таким образом добраться до выхода, хотя это может отнять значительно больше времени.

— Стадия 4-3.

Продвигайтесь наверх. В воздушном шаре находится toon-a-round, вам он совершенно не нужен. Нырком увернитесь от второй крысы, когда будете подниматься наверх; прыгайте по блокам, поднимайтесь наверх, но можете, правда, перейти в левую часть экрана и вскарабкаться наверх. В этом случае оттолкнитесь в прыжке от стены, как только увидите небольшую платформу и крысу на платформе чуть выше. Крысу убейте, затем разберитесь с птицей и поднимайтесь вверх налево или прыгайте по платформам. Когда проскочите мимо прыгающих крыс, птица начнет пикировать вниз с правой части экрана. Запрыгните на меленький блок слева, а затем перебирайтесь к третьему блоку, остерегайтесь пикирующей птицы, на этот раз она атакует с левой части экрана. Прыгните на движущийся блок, а когда минуете двух крыс, можете вскарабкаться на левую сторону экрана или прыгать по платформам и таким образом доберетесь до выхода. Можете вскарабкаться наверх, взять сердце, если нужно, затем спуститься вниз и покинуть уровень.

Мир 4. Босс.

Босс занимает позицию на платформе, состоящей из четырех блоков прямо в самом центре экрана. Здесь также есть два небольших холма, по одному с каждой стороны экрана и небольшое пространство между ними. Старайтесь держаться левой стороны экрана. Босс очень гневно будет топать по земле и видимо от этого сверху будет падать маленькая обезьянка. Когда он топнет во второй раз, еще одна обезьянка. Запрыгните на обезьянку, а затем прыгайте по направлению к платформе, где находится горилла, а оттуда перескочите в безопасное место к своему холмику. Повторите этот маневр восемь раз, и все 4 блока, из которых состоит платформа, обрушатся. Два таких маневра нужно сделать на каждом из блоков платформы. В результате горилла-босс рухнет вниз, а вы одержите победу. Возьмите ключ, дело сделано. Будьте внимательны, время ограничено, таймер тикает.

— Bonus.

В качестве призового уровня разработчики игры предлагают некоторую пародию на космические войны. Darth Duck вместе со своими солдатами-утками ducktroopers находится на платформе, и вам надо уворачиваться от лазерных атак, пытаясь проскочить мимо этих дактруперов, а когда Darth Duck "сдвинет" платформу, оттолкнуться от оодного из дактруперов и врезать ему по голове. Если сумеете выполнить три таких удачных атаки, то получите дополнительно три жизни. Как ни странно, но для этого необходимо, чтобы количество имеющихся у вас морковок делилось без остатка на 11. Очень странное условие.

* Мир 5. Wackyland.

Предполагаемый партнер Фарболл.

Вам понадобятся все его прыжковые способности, а кроме того, он неплохо карабкается, ведь это же кот.

— Стадия 5-1. Wackyland.

Продвигайтесь направо, запрыгните на большую платформу, а затем на маленький блок. С него перескочите на движущийся блок и дальше прыжком вниз. Запрыгните на блок, движущийся по диагонали, а затем на блок, движущийся по кругу. Спускайтесь вниз, возьмите куколку gogo dodo doll, запрыгните на блок, движущийся по кругу, а затем на блок, движущийся влево и вправо. Перескочите с него на блок, движущийся вверх и вниз, а с него на верхнюю платформу. Продвигайтесь направо, затем запрыгните по небольшим блокам прямо к двери, где встретите Хемтона. Разберитесь с морковками, затем отправляйтесь прыжком направо на перввый небольшой блок, а с него перескочите на третий небольшой блок. Увернитесь от монстра и продвигайтесь дальше прямо до двери.

— Стадия 5-2. Wacckyland 2.

Возьмите из воздушного шара toon-around и переключитесь на Фарболл. Избавь-

тесь от врага, швыряющегося пузырями (они довольно опасны), продвигайтесь дальше, перескочите через расселину, быстренько запрыгните на два прыгающих футбольных мяча, перескочите через одну расселину, разделайтесь с врагом, атакующим пузырями; подпрыгните вверх, а затем перескочите к очередной куколке gogo dodo doll. Перескочите через расселину, избавьтесь от футбольного мяча, прыгайте на другую сторону, прикончите еще одного врага, атакующего пузырьками; спрыгните вниз, затем еще одного такого же "пузырятеля". Для того, чтобы добыть куколку, запрыгните на небольшой блок, а с нее на другой блок, где ее и найдете. Перескочите через расселину, увернитесь еще от одного балбеса, атакующего пузырями; запрыгните на платформу, а затем прыгайте снова вправо и продвигайтесь в этом направлении до двери.

— Стадия 5-1: Wackyland 3.

Запрыгните на глаз, перескочите через расселину, затем прыгните на "ручку" и с нее перелетите на другую сторону, где находится еще один глаз. Перепрыгнув через расселину, поднимайтесь вверх по блокам, где найдете куколку. Избавьтесь от еще пары глазок, а затем прыгайте дальше. Спрыгнув с очередной "ручки", запрыгните на следующую такую же и увидите еще пару глаз на платформе. Прыгните на них, а затем спускайтесь вниз и налево, где найдете следующую куколку. Прикоснитесь к ней. У вас должно быть 5 куколок, а в результате получите настоящую куколку gogo dodo, поскольку вроде бы она каким-то странным образом поделилась на 5 частей, но вы их уже все нашли. Возьмите ключ и уровень завершен.

* Мир 6. Monty's Mansion.

Предполагаемый партнер: Фарболл, поскольку на стадии 6-5 вам придется проявлять исключительные кошачьи способности.

— Стадия 6-1: Monty's Mansion.

Запрыгните как можно быстрее на охранника, перескочите через расселину, когда дворецкий выключит свет. Прыгните через вторую расселину, пройдите направо и, когда свалится люстра, отскочите назад в тот момент, когда она только начнет падать, иначе не успеете. Прикончите еще пару охранников, перескочите через две расселины, и когда окажетесь на платформе перед той, на которой стоят охранники, удерживайте кнопку **B**, а затем нажмите кнопку **A** и кнопку **RIGHT**. Таким образом вы сумеете запрыгнуть на охранника, а он не сможет вас поразить ножами, которые очень ловко бросает. Увернитесь от еще одной падающей люстры, а затем пройдите в дверь, которую откроете ключом.

— Стадия 6-2: Monty's Mansion 2.

Возьмите воздушный шар и будьте осторожны: следующий охранник ловко мечет ножи, так что немедля проскочите мимо него под шипами, нырком увернитесь от шипов, проскочите мимо еще одного охранника и длинного ряда шипов. Когда минуете шипы, увернитесь от еще одного охранника, проскочите мимо еще одного длинного ряда шипов. Не стоит прыгать через него, поскольку иначе провалитесь в расселину. Как только минуете шипы, прыгните через расселину к запертой двери.

— Стадия 6-3: Monty's Mansion 3.

Запрыгните на небольшой блок, который тут же начнет подниматься наверх; пригнитесь так, чтобы в вас не угодили два мешка с деньками, которыми выстрелят пушки справа. Затем выполните прыжок через мешок с деньгами слева, повторите еще один прыжок, затем еще небольшой прыжок, нырок и еще один небольшой прыжок. Прыжками забирайтесь на самый верх, подпрыгните влево, возьмите сердце и отправляйтесь к двери.

— Стадия 6-4: Monty's Mansion 4.

Перескочите через расселину, быстро подпрыгните вверх, чтобы увернуться от Arnold the Pit Bull. Перескочите через небольшую расселину, быстро снова подпрыгните вверх, чтобы увенрнуться от следующей атаки Питбуля; перепрыгните через третью расселину, увернитесь от его третьей атаки в

прыжке, перескочите на небольшую платформу и продвигайтесь дальше к следующей небольшой платформе, оттуда перескочите на большую платформу и выйдите в дверь.

— Стадия 6-5: Monty`s Mansion 5.

Прыгайте по двум платформам, когда они появятся слева; затем перескочите направо, повторите этот маневр, но в этот раз перескочите влево, затем прыгайте вправо, далее запрыгните на две платформы, отскочите влево, перескочите на платформу, а затем на другую, находящуюся справа, и тут же на следующую, но уже слева. Подпрыгните, проскочите в дверь, и если все еще управляете Фарболлом, то особых проблем не будет, он прекрасно проявит свои возможности.

Мир 6. Босс.

Теперь вам престоит встреча с Монти, который захватил Бабс. Монти появится на одном из балконов, и боксерская перчатка будет наносить удары с любой стороны экрана, но самое главное, нужно следить за монетами. Когда боксерская перчатка выскакивает, запрыгните на нее, а оттуда прямо на голову Монти. Этот маневр нужно будет выполнить три раза, и победа будет за вами. Однако, остерегайтесь монет. Когда вы нанесете два удара Монти, то появятся две перчатки и выскочат две монеты. В общем, на самом деле эта ситуация сложная, но поскольку вы забрались так далеко, то приобрели изрядный опыт, и особых проблем не будет. Вот только если монеты не прозеваете, выскакивают они, в основном, в центральной части экрана.

TINY TOONS 2: TROUBLE IN WACKYLAND

В этой игре много достаточно симпатичных персонажей, правда, есть и очень противные. Живут они в Acme Acres, и в этом мультипликационном мире происходят разнообразные занимательные приключения. Здесь вы встретитесь со старыми друзьями Babs и Buster Bunny, снова повстречаетесь с богатеньким и довольно мерзким Montana Max; как обычно, Elmyra не будет вам давать покоя практически на каждом уровне. Здесь же ваши старые друзья: Hampton, Plucky, Dizzy Deval Ducky, неудачник Furball, а также Gogo. Он также проживает в Wackyland наряду с последним единорогом и последним врагом.

Итак, какой-то тип похитил Gogo и многих других животных. Животные начали умирать, поскольку жить они могли только в Wackyland. Тогда Babs, Buster, Hampton и Plucky (правда, помощь от него невелика) решили спасти этих животных.

**** Бесконечные жизни.***

Нажмите **UP + Start**.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Игра начинается, и у вас 10 билетиков. Вы можете отправиться на любой из первых четырех атракционов и заработать очки, которые можно потом обменять на билетики, а по этим билетикам сможете развлечься и на других атракционах. В конце концов, вам нужно заработать достаточное количество очков, чтобы приобрести золотые билетики (gold tickets), тогда вы сможете попасть в комнату смеха (fun house).

— Уровень Train Ride.

Атракцион "поездка на поезде" стоит два билетика, и вам нужно помочь Хемптону добраться до паровоза.

Хемптон обладает двумя приемами. Он может прыгать при нажатии кнопки **A** и ата-



ковать при нажатии кнопки **B**. На самом деле, атака эта какая-то странная, скорее напоминает танцевальное па.

Поезд все время движется направо, и вам нужно суметь остаться на этом поезде и добраться до паровоза.

Миссия, естественно, не очень сложная. Итак, вы стартуете на поезде. Попробуйте несклолько раз выполнить атаку и прыжки. У вас три минуты поездки на этом поезде, и надо как следует освоиться, чтобы потом не возникало никаких проблем.

Как только увидите крысу, немедленно атакуйте. Одного точного удара достаточно, чтобы убить любого врага, конечно, за исключением босса, а вот три точных вражеских атаки прикончат Хемптона. Индикатор энергии energy bar находится в нижней части экрана.

Время от времени будут появляться, так называемые, стоп-флаги. Перепрыгните первый, хватайте тортик, затем проскочите под вторым и перепрыгните через третий флаг. Затем появятся еще два стоп-флага. Хватайте кекс, запрыгнув на первый из этих флагов; и атакуйте, но только не в прыжке, когда птица неожиданно нападет на вас. Затем перепрыгните через второй флаг, убейте крысу, как только она появится. Далее еще несколько стоп-флагов, которые движутся вверх и вниз по флагштоку. Вы можете, конечно, попытаться проскочить под ними, но безусловно получите небольшие повреждения, хотя можно и перепрыгнуть. В общем, делайте все, что хотите; проскочите мимо этих флагов, и поезд заедет в тоннель. Хватайте парочку кексов, обратите внимание на крысу, она запрыгнет наверх, как только доберется до первого окна во втором вагоне. Постарайтесь не оказаться поблизости. Старайтесь поменьше появляться в левой части поезда. Во всяком случае, задерживаться здесь не стоит. Продвигайтесь поближе к двум вагонам. Здесь вас атакует парочка летучих мышей, можете убить их, если хотите. На самом деле, они как бы просто отвлекают ваше внимание, поскольку поезд в этот момент разделится на две части. Просто отцепится первый вагон, свалится куда-то влево и разобьется вдребезги. При этом вы, естественно, должны остаться во втором вагоне, и как только первый вагон исчезнет из вида, появятся летучие мыши. Перебейте их и, когда доедете до конца тоннеля, приготовьтесь отразить атаку еще одной крысы, а когда уже предете чуть дальше, то одна из крыс выпрыгнет из первого окна вагона. Немедленно убейте ее, а затем подъедете к двум движущимся стоп-флагам, между которыми летают птицы. Переберитесь на правую часть поезда и запрыгните на неподвижный стоп-флаг, спрыгните с него и в верхней точке прыжка атакуйте крысу, иначе она может нанести вам повреждения. Еще один стоп-флаг находится справа. Через него перепрыгните, чуть дальше убейте крысу, и поезд заедет в еще один тоннель. Здесь снова атакует летучая мышь. Уничтожьте ее, хватайте кексик, нажмите кнопку **DOWN**, чтобы проскочить под низкой стенкой, чуть дальше подпрыгните вверх, хватайте пару кексиков и прикончите летучую мышь справа.

Снова нажмите кнопку **DOWN**, чтобы проскочить под очередной низкой стенкой, а затем выполните прыжок-атаку, чтобы ликвидировать летучую мышь и добыть очередной кексик. Нажав кнопку **DOWN**, проскочите под очередной низкой стеночкой, прикончите крысу, выскочившую из окна; хватайте пару кексиков, прикончите еще одну крысу, а далее после очередной атаки летучей мыши, снова произойдет отцеп вагонов, и поезд станет короче наполовину. Вам нужно забраться в правый вагон. Езжайте дальше через свободную от врагов зону и наконец выедете из тоннеля, где на вас набросятся птицы. Но это ерунда, куда опаснее боксерская перчатка, атакующая с верхней части экрана. Она буквально преследует вас, а затем атакует. К счастью, движется она очень медленно, и вы можете спокойно отскочить в сторону. Когда подъедете к кирпичному зданию на заднем плане, убейте крысу,

затем запрыгните на стоп-флаг, затем перепрыгните на другой стоп-флаг, находящийся повыше, и убейте еще одну крысу. И тут снова вас начнет доставать боскерская перчатка. Можете попытаться удрать от нее, движется она очень медленно. Через некоторое время появится еще одна боксерская атака. Убейте крысу, уворачивайтесь от парочки боксерских перчаток и постарайтесь добраться до паровоза. Но не радуйтесь, вам еще предстоит схватиться с боссом.

Видите ящики. Из одного из них выскочит питбуль и бросится в атаку. Однако, вы можете узнать, в каком из ящиков он прячется, поскольку тот начнет вспыхивать пурпуным цветом перед тем, как он оттуда выпрыгнет. Если подойдете слишком близко к ящику, и питбулю не понравится, он оттуда не выскочит, но зато начнет вспыхивать другой ящик. Используйте этот метод для того, чтобы заранее знать, откуда он бросится в атаку, и постарайтесь его опередить. Нанесите четыре точных удара, и победа за вами. Как только случится это счастливое событие, поезд остановится, и вы получите в награду очки в зависимости от того, сколько осталось времени на "часах". Ну, правда, это еще зависит от некоторых других показателей. Свой баланс сможете увидеть на экране.

— Уровень Roller Coaster (американские горки).

Этот атракцион стоит 4-х билетиков. Это действительно серьезное испытание, но если вы любите американские горки, то наверняка справитесь. Во всяком случае, действовать нужно очень хладнокровно, по крайней мере, стараться. Тем более, что на этом уровне вам придется управлять Бабс. Нажмите кнопку **A**, если хотите выполнить прыжок; нажмите кнопку **B**, если хотите перевернуть вагончик вверх ногами. Как вы понимаете маневр чрезвычайно опасный. Во всяком случае, не стоит проходить этот уровень, пока вы еще как следует не освоили игру. Может быть, следует попробовать более простой атракцион. Ну а если вы настроены решительно, то полный вперед, и не забудьте, что вы можете перевернуть вагончик вверх ногами или наклонить его в сторону. Без этого вам успешно уровень не завершить. Итак, вначале вагончик мчится вверх на холм. Дважды нажмите кнопку B, чтобы сцапать виноград; затем ныряйте вниз и промчитесь мимо башен. Как только выйдете на крутой поворот, выполните переворот вагночика, чтобы проскочить под башней, затем повторите этот переворот и "ныряйте" (duck), чтобы проскочить еще три башни. Этот маневр очень трудный, особенно для начинающих. Как только минуете башни, снова выполните переворот, чтобы сцапать три виноградных грозди, а затем снова выполните переворот и езжайте уже нормально.

Когда въедете в здание, выполните переворот, чтобы перескочить мимо первой башни, и езжайте в этом же положении, а когда выйдете из здания, то тут же заедете в следующую. Выполните переворот, прежде чем врежетесь в башню на земле, и вагончик помчится вверх на очередной холм. Спрыгните со своего вагончика на второй вагончик, который поднимается на большой холм; подпрыгните, чтобы увернуться от крыс. Когда будете спускаться вниз, быстренько выполните переворот, чтобы не получить повреждений. На самом деле, очень трудно проскочить мимо ромбовидного "сооружения". Снова выполните переворот и нырок, иначе получите повреждения, а когда опасность минует, снова выполните переворот. Как только въедете в следующее здание, наклоните вагончик направо, чтобы проскочить мимо башни, как бы свисающей с потолка, а затем мчитесь вверх на холм. И снова эта "ромбовидная" штука появится. Можете перескочить через нее в прыжке или выполнить переворот. Так или иначе, увернитесь от этой опасности, помчитесь через холм, а когда будете спускаться вниз, перескочите на другой вагончик.

Теперь вагончик начнет подниматься на другой холм, и снова вас атакует ромбовидная штучка, да не одна, а сразу четыре. Постарайтесь увернуться от этих атак, спускайтесь вниз с хол-

ма. Можете выполнить переворот, чтобы добыть виноград, и тогда оставайтесь в этом положении до тех пор, пока не выйдете из здания. И снова вас атакует ромбовидная штука; в прыжке увернитесь от атаки, вагнчик будет ехать прямо вверх во время вашего прыжка, а потому маневр этот будет довольно сложный. Миновав опасность, выполните переворот и таким образом продолжайте ехать дальше. Избежите изрядных неприятностей, и как только выйдете из здания, наклоните вагончик направо, таким образом увернетесь от вражеской атаки. Выполните полный переворот, когда будете подниматься вверх по холму и в этом же положении заедьте в следующий дом. На этот раз наклоните вагончик на правую сторону и увернитесь, чтобы проскочить мимо первой башни; затем пригнитесь, чтобы проскочить под второй, при этом обязательно выполните переворот, а миновав ромбовидную штуку, наклоните вагончик направо еще раз. Теперь вы поднимаетесь вверх по холму, прыжком увернитесь от очередной атаки, и наступает финальная стадия. Самая главная проблема, огромная скорость. Нырком увернитесь и, как только проскочите мимо башни, немедленно выполните переворот, проскочите следующую башню, снова выполните переворот. Делать это нужно чрезвычайно быстро, иначе повреждений не избежать. И, наконец, Бабс вылетит из вагончика, но это не страшно, победа одержана и очень нелегкая.

— Уровень Bumper Cars.

Теперь вам предстоит погонять на автомобильчике. Этот аткрацион стоит всего один билет, и Плаки, за которого вы играете на этом уровне, должен таранить своих соперников, загоняя их в отверстие. Нажмите кнопку **A**, чтобы повысить мощь таранного удара. Вам престоит три раунда. На самом деле, проблемы могут возникнуть лишь с управлением, если недостаточно освоились.

— Уровень Log Ride.

Гонка на бревне стоит трех билетов. На этот раз вы управляете Фулболл. Езжайте направо и увидите столб, который выскакивает из воды, двигаясь вверх и вниз. Подпрыгните, когда проплываете над ним, чтобы не получить повреждений, и внимательно следите, чтобы Фурболл как настоящий серфенгист плыл дальше на бревне. Когда доберетесь до "плоского" участка, прыгните через бревна, а как только увидите рыбу, перескочите направо на другое бревно, попытавшись поймать рыбу в воздухе. Теперь начнется подъем наверх. Обратите внимание на лягушек. Как только вы окажетесь с ними на одном уровне, они тут же прыгнут и атакуют. Будьте готовы и в прыжке увернитесь от их атак. К счастью, только две лягушки попытаются напасть на вас.

Старайтесь стоять на середине бревна. Когда свернете направо, постарайтесь сцапать пару рыб. Кстати, несколько рыб попробуют вас атаковать. Выполните прыжок на следующее бревно в конце платформы. Здесь вас атакуют еще две рыбы, но это не опасно; увернитесь от лягушки во время подъема, старайтесь стоять на бревне попрочнее, сцапайте пару рыб, а далее, когда подниметесь наверх, увернитесь от гадкой птицы Sweety Bird, езжайте вправо, спрыгните с бревна в конце и приземлитесь на какую-то странную машину. Она будет двигаться все время вниз до тех пор, пока не нажмете кнопку **UP**. А если нажмете кнопкку **A**, то Форболл выполнит прыжок, а машина останется на месте. Итак, езжайте на машине направо, постарайтесь не напороться на какие-то шипастые штучки, увернитесь от атак птиц, используйте все свое искусство, чтобы не получить повреждений, как от птиц, так и от шипов, и наконец, бревно остановится. Перескочите с него направо на следующее бревно и поднимайтесь наверх и возле того места, где начнется спуск вниз, увернитесь от птиц, и далее произойдет неожиданность – бревно начнет тонуть. Форболл не умеет плавать, но он будет спасен китом.

— Уровень Ticket Booth.

Shurely the Loon торгует билетиками в будке. Она с удовольствием обменяет заработанные вами очки на билетики для атракционов, и когда в вашем распоряжении появится 50 обычных билетиков и 4 золотых, мо-

жете отправиться в комнату смеха (fun house), ну а если нет, используйте имеющиеся билетики, чтобы снова развлечься на аттракционах, заработать побольше очков и приобрести недостающие предметы.

— *Уровень Fun House.*

Грубый привратник пустит вам в дом, если у вас есть 4 золотых билетика или 50 обычных. Здесь расставлены разнообразные ловушки, так что нужно быть готовым к опасностям. Первым делом отправляйтесь направо, убейте крысу, а когда свет потухнет, продолжайте двигаться вперед, выполните прыжок-атаку направо так, чтобы запрыгнуть на трамплин, а с него спрыгните вправо. Прыгайте дальше с платформы на платформу, продвигаясь в этом направлении, и когда доберетесь до обычной платформы, сверните направо (вы можете бежать направо, удерживая кнопку **B**). Прикончите крысу, свет снова выключится, но вы продолжайте двигаться в этом направлении. Когда начнется скольжение, выполните прыжок-атаку, чтобы запрыгнуть на трамплин. С него перскочите направо, перебейте крыс, которых встретите по пути. Далее увидите несколько платформ со скользящими "крями". Прыгайте с платформы на платформу, но соблюдайте при этом осторожность. В конце увидите стрелку, указывающую по направлению к земле. Спускайтесь вниз к отверстию, на которое указывает стрелочка, и окажетесь в лабиринте. На самом деле, здесь не очень смешно, но не опасайтесь ничего, мы поможем. Как можно быстрее бегите налево, а когда приблизитесь к расселине, увидите небольшой блок, на котором сможете перебраться на другую строну, однако, если будете бежать медленно, то опоздаете, и блока этого не будет.

Переправившись на ту сторону, мчитесь во весь дух (super run) налево, запрыгните на блок, который повится, а с него через стенку налево. Бегите в этом направлении налево, нажмите кнопку **UP**, чтобы проскочить в дверь, и окажетесь вниз головой. Продвигайтесь влево, прыгните на платформу. Это довольно сложно, встаньте на самый край этой платформы и выполните прыжок-атаку, чтобы перескочить на платформу внизу и не забывайте, что вы находитесь в положении вниз головой. Возможно, понадобится несколько попыток, но постарайтесь выполнить этот маневр, срежете изрядную часть маршрута, и когда справитесь, увидите перед собой дверь. Войдите в нее, прикончите пару крыс, если хотите, и пройдите через следующую дверь. Пройдите направо, и когда окажетесь на полу, снова примите обычное положение, не придется действовать вверх тормашками. Используйте трамплин, чтобы запрыгнуть повыше; остерегайтесь крыс, уничтожайте их при необходимости, выйдите через дверь и окажетесь на потолке. Следующий участок довольно сложный. Вы скользите направо, спуститесь вниз, бегите до конца налево, прыжков не выполняйте, затем как можно быстрее бегите направо, нажмите кнопку **DOWN**, чтобы "нырнуть", когда окажетесь возле стены. Хорошо, если разовьете высокую скорость и сможете выполнить нырок точно в назначенное время, тогда проскочите без проблкем, а затем вам снова придется повторить этот же маневр, к счастью, в последний раз.

Ликвидируйте крысу, продвигайтесь направо и, когда доберетесь до большого отверстия в потолке, падайте вниз через него, пройдите в дверь. Учтите, что вы опять действуете вниз головой. Используйте трамплин слева, чтобы перескочить в нижнюю зону слева, пройдите в дверь и окажетесь в совершенно новой зоне. Обратите внимание на цепь. Запрыгните на нее, цепь начнет вращаться по большому кругу. Держитесь крепко, одновременно с движением по кругу цепь доставит вас вправо. Вокруг будут летать мыши. Уворачивайтеь от них, выполняя атаки-прыжки. При этом цепь остановится во время ваших действий, а затем езжайте на цепи дальше. Пройдите в дверь и встретите, наконец, Эльмиру. Она охраняет нижнее помещение и мечтает просто поближе познакомиться с вами, так что предстоит выполнить несколько

очень сложных прыжков, чтобы добраться до конца уровня и увернуться от нее. В принципе, вы можете спрыгнуть вниз к Эльмире. Она, на самом деле, никаких повреждений вам не нанесет, а затем бегите направо. Попробуйте протаранить стену, и если будете мчаться на огромной скорости (super running), то увидите очень симпатичную анимацию. Пастор отлетит от этой стены словно мячик. Выполните прыжок-атаку для того, чтобы запрыгнуть на одну из наклонных платформ наверху, а с нее перескочите к двери. Это несложно.

Выполните еще один прыжок-атаку направо на наклонную платформу, а затем еще такой же прыжок на обычную платформу. Оттуда продвигайтесь направо и увидите Зубы. Они то сдвигаются, то раздвигаются. Выберите подходящий момент, прыгните, когда они раздвинутся, и отправляйтесь направо, затем повторите подобный маневр у следующих зубов.

Прыжок-атака направо по двум наклонным платформам, а дальше увидите, так называемое, Чертово Колесо. Вот как оно работает. Когда вы находитесь на одной из четырех платформ, Чертово Колесо движется в этом направлении. Оно, как понимаете, крутится. Придется постоянно выполнять прыжки на это колесо, а оно продвигается направо. Разберетесь, на самом деле, легко и когда "доставите" колесо вправо, спрыгните, выполнив прыжок-атаку направо, и окажетесь на платформе.

Пройдите еще через пару зубов, можете попытаться атаковать их, а не прыгать (во всяком случае, это интересно), прыгайте по наклонным платформам направо, пока не окажетесь на обычной платформе. Прикончите крысу, а затем перескочите на платформу справа и приготовьтесь к схватке с боссом.

А вот и Montana Max. Именно он расставил ловушки в этом доме. Этот босс ужасно противный тип, швыряется в вас бомбами. Используйте свои атаки, чтобы отбить бомбы; при этом постарайтесь так, чтобы они попали в босса и нанесли ему повреждения. Когда справитесь с этим маневром несколько раз, одержите победу. Легче всего этот маневр выполнять, заняв позицию чуть ниже Montana Max. Тогда вы сможете отражать бомбы прямо в него, причем промахнуться довольно трудно. Иногда придется поразить его собственными бомбами пять или шесть раз. И от этого вы получите только удовольствие, ведь он такой негодяй. Когда, наконец, босс будет уничтожен, вы успешно завершили игру.

TOM AND JERRY

** Заработать до 9 жизней.*

Используя следующий трик, можно заработать до 9 жизней. На уровне втором (Pipes) обстреливайте непрерывно спящих крабов (они даже с места не сдвинутся), а когда наберете 50000, получите призовую жизнь. Повторите этот процесс и заработаете дополнительные жизни. Кстати, то же самое можно сделать и на уровне fire level, если добудете spitting can и будете атаковать огонь непрерывно.

** Неограниченные мышки.*

Нажмите **RIGHT**(x2), **UP**, **LEFT**, **UP**, **RIGHT**, **DOWN**, **B**, **A**, **Select**, **Start**(x2) на втором титульном экране (где Tom и Jerry в солцезащитных очках).

TOMBS AND TREASURE

** Пароли.*

In Ball Court **Yn*% 94,n y5+k /BL? ZLhz HMZ' QLw? "R8H**

End **'n&+ T3qy bvL] h8iW %-"4 pkjv =p-y k986**

Обратите внимание! "*" - означает звездочку.

TOP GUN

** Секрет.*

Хотя обычно вы не можете дозаправиться по ходу одной миссии, тем не менее, самолет-заправщик может появиться, если выполните следующую процедуру: выпустите все свои ракеты Tiger Missiles, дождитесь, когда уровень топлива опустится до четырех маленьких секторов, нажмите кнопку **Start** и вызовите самолет-заправщик.



TOP GUN: THE SECOND MISSION

Общее описание.

В этой игре три игровых режима:

❖ Режим 1P Game, который можно назвать режимом adventure mode, и составляет он главное содержание игры. В этом режиме предстоит выполнить три миссии. Перед началом у вас три жизни, хотя по ходу игры можете добыть дополнительные жизни.

❖ Второй режим 1P Vs Game. Это по существу воздушные дуэли. Вам предстоит сразиться с семью советсткими офицерами, победив их одного за другим в воздушной дуэли. Каждый раз, когда одерживаете победу, повышаетесь в ранге. У вас всего одна жизнь.

❖ Третий режим 2P Vs очень понятен. Вы сражаетесь со своим приятелем на разделенном экране, и по существу этот режим мало чем отличается от предыдущего.

* Устройство экрана.

Перед вами огромное лобовое стекло, большой квадрат с зеленой окантовкой указывает зону действия ваших ракет. Другими словами, когда вражесткий самолет или ракета оказываются внутри этого квадрата, вы можете уничтожить их своими ракетами, а небольшой квадратик в центре этого большого квадрата указывает точку, в которой должен оказаться враг, чтобы вы поразили его из своих пулеметов.

Большая решетка посередине, естественно, радар. Ваш истребитель находится точно в центре, вражеские самолеты обозначены белыми кружочками, а ракеты черными. Желтые прямоугольники в нижней части экрана, это ваш индикатор жизни, и каждый раз, когда враг попадает в вас, один из этих прямоугольничков исчезает, и уровень жизни становится ниже. В дальней правой части экрана указаны тип и количество оставшихся у вас ракет, и слева скорость вашего истребителя .

Наклон самолета вдоль продольных и поперечных осей (pitch и yaw) указан в самой дальней левой части экрана, а серые прямоугольнички ниже радара, это окошко, в котором появляется послание.

Четыре кнопки справа от радара дают вам четыре предупреждения:

1-я кнопка – Вы в радиусе поражения вражеских атак.

2-я кнопка – Вражеская ракета наведена на вас.

3-я кнопка – Ваша ракета наведена на врага.

4-я кнопка – Вы дали слишком большую мощность двигателям, что, вообще говоря, случается чрезвычайно редко.

* Управление.

Кнопка **A** – Ускорение.

Кнопка **B** – Огонь из пулеметов. Удерживайте кнопку, чтобы атаковать очередями.

Двойное нажатие кнопки **B** – Пуск ракеты.

Двойное нажатие кнопки **LEFT** или кнопки **RIGHT** – Переворот "бочка" (barrel roll).

Кнопки на D-pad – Движение самолета в соответствующем направлении.

Кнопка **Select** – Выбор той или иной опции в меню.

Кстати, паузу в этой игре сделать нельзя, к сожалению.

Возможно два типа управления, и их можно выбрать в меню опций. Нормальная и обратная, мы уже упоминали. При нормальной системе управления, нажмая кнопку **UP**

самолет поднимает нос вверх и начинает набирать высоту, а соответственно, при нажатии кнопки **DOWN** опускает нос вниз и плавно переходит в пике. Естественно, что обратное управление действует совсем наоборот. При кнопке **DOWN** вы набираете высоту, а при кнопке **UP** начинаете нижаться. Выберите ту систему, которая вам более удобна.

При приземлении кнопка **A** увеличивает скорость самолета, а кнопка **B**, естественно, уменьшает.

Дополнительные бойцы.

Нажмите **UP**(x2), **DOWN** (x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start**, когда на титульном экране появится сноп света (прожектор). Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода. Начните игру и накопите 20,000 очков, чтобы подобрать трех дополнительных бойцов.

— Режим Adventure Mode.

А. Ракеты.

Прежде, чем начать ту или иную миссию, вы должны выбрать тип ракет, которым вооружаете свой истребитель. Можно, конечно, переключаться с одного типа ракет на другой. Выбор у вас следующий:

— Ракеты Pheonix. В этом случае вы получаете 20 ракет этого типа, дальнобойность их очень велика, по вертикали практически на всю ширину экрана, а по горизонтали приблизительно на половину экрана.

— Ракеты Sparrow. Этого типа ракет вы получаете 40 штук. Дальнобойность их приблизительно 2/3 от дальнобойности ракет Rheonix.

— И, наконец, ракеты **Sidewinder**. Этих ракет получаете 60, но дальнобойность их в два раза меньше, чем ракет Pheonix.

Чтобы запустить ракету во врага противник должен оказаться на убойной дистанции, т.е. в большом квадрате, ограниченном зеленой полосочкой, и во время полета ракет должен оставаться приблизительно на той же дистанции, хотя иногда все равно его можно сбить. Выбор ракет, это проблема индивидуальная, хотя из общих соображений можно порекомендовать ракеты Sparrow. Во-первых, их достаточно много (40 штук), а кроме того, у них вполне приличная дальнобойность. Хотя это вам решать, поскольку иногда выбор может определить успех или неудачу в той или иной миссии.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ.

— Миссия 1. Уничтожить вражеский бомбардировщик.

Эта миссия разделена на части, чтобы вам легче было ориентироваться по ходу игры.

1. После того как взлетите, тут же появятся три вражеских истребителя, один за другим. Обстреливать вас не будут, так что можете их уничтожить для тренировки и разогрева. Затем появятся еще два истребителя. Они также не будут вас атаковать. Можете не обращать на них внимания, если хотите, а можете их сбить. Чуть дальше появятся еще два истребителя, а затем и еще два. На этот раз их нужно сбить и чрезвычайно быстро, а дальше появятся три истребителя, которые выпустят в вас несколько ракет. Обязательно нужно увернуться, однако ракеты движутся достаточно медленно и куда проще их просто сбить. Затем истребители откроют по вам пулеметный огонь, но почти наверняка промахнутся. Сбейте эти самолеты, и тут же еще три вражеских истребителя запустят по вам ракеты. Можете уворачиваться от них, можете сбить, а после того, как собьете ракету, займитесь самолетом. Уничтожив вражеские самолеты (правда, они могут удрать и таким образом исчезнуть с экрана вашего радара), приготовьтесь атаковать подводные лодки.

2. Теперь вам нужно спуститься пониже. Подводные лодки движутся вперед и атакуют вас ракетами. При этом они пытаются запустить ракету так, чтобы она атаковала вас сзади. Это очень опасно. Будьте внимательны, сбивайте ракеты и как можно быстрее, а затем сами начинайте уничтожать противника. Вражеские цели располагаются следующим образом и в указанной ниже последовательности. Две подводные лодки по центру, затем еще одна также по центру, два враже-

ских истребителя (огонь не откроют), еще одна подводная лодка справа и еще два истребителя, которые также не откроют огонь.

Как только уничтожите все подводные лодки, получите сообщение, что приближаются враги. Вода в море по каким-то причинам сразу станет пурпурного цвета, а вам предстоит воздушная дуэль с противником. Вражеский истребитель появится слева и тут же откроет огонь. Полезно выполнить маневр вправо, а когда он проскочит мимо, постарайтесь атаковать после того, как он развернется и попытается сбить вас. Одной точной ракеты будет достаточно.

3. Уничтожив реактивный истребитель, обратите внимание, что море снова приобретет нормальную окраску. Два вражеских истребителя атакуют сзади и обязательно собьют вас, если своевременно не среагируете. Выполните маневр вправо, чтобы ракета пролетела мимо, а затем снова займитесь вражескими целями:

Подводная лодка по центру.

Два вражеских истребителя, которые не атакуют.

Еще одна подводная лодка справа и вражеский самолет, можете не обращать на него внимания.

Подводные лодки слева и два самолета, на них тоже можно не обращать внимания.

Подводные лодки справа.

Два самолета.

Один подводная лодка по центру и один самолет. Он выпустит ракету, так что ее обязательно нужно сбить.

Два подводные лодки слева.

Одна подводная лодка по центру и один самолет, который также выпустит ракету, сбейте ее обязательно.

А дальше вам предстоит очередная дуэль с вражеским истребителем. Используйте уже известную вам стратегию, быстренько разделайтесь с ним, и тут же две эскадрильи вражеских самолетов начнут атаковать вас ракетами. Уворачивайтесь любой ценой, сбивайте самолеты и, наконец, появится бомбардировщик.

4. Бомбардировщик появится прямо перед вами и начнет атаковать вас бомбами или какими-то другими подобными снарядами. Для того, чтобы сбить его, необходимо уничтожить все четыре двигателя. Ракетами это сделать невозможно, зато с помощью ракет сможете уничтожить бомбы, которыми он атакует вас. Так что не забывайте про этот вид оружия. Для того, чтобы уничтожить двигатели вражеского бомбардировщика, немедленно атакуйте очередями из пулемета и не забывайте расстреливать бомбы своими ракетами. Двигатели станут полностью черного цвета, когда они уничтожены. Будьте внимательны, чтобы не ошибиться, поскольку иногда двигатель может быть не полностью выведен из строя. Ликвидировав два двигателя с одной стороны, займитесь другой парой двигателей. Старайтесь все время маневрировать, чтобы не получить повреждений от вражеских бомб, и когда бомбардировщик, наконец, рухнет, вам остается только успешно приземлиться, миссия выполнена.

— *Миссия 2. Уничтожить совершенно секретный вражеский самолет.*

Как и прежде, мы разобьем миссию на несколько стадий. На этот раз ситуация значительно сложнее, но вы одержите победу.

1. Вы летите над пустыней, красота вокруг необыкновенная, но любоваться пустынным пейзажем нет времени, поскольку несколько эскадрилий бомбардировщиков тут же появятся в небе и все будут запускать ракеты. Будьте внимательны, маневрируйте из стороны в сторону. Летайте по кругу, и тогда у вас будут приличные шансы вообще не получить повреждений. С другой стороны, такая стратегия не даст вам много очков, да и схватка продлится очень долго. Если не захотите использовать безопасную тактику, тогда постарайтесь как можно быстрее сбить максимальное количество самолетов и, конечно же, не забывайте про

ракеты, которыми они атакуют. Посматривайте на радар. Иногда враги будут атаковать сзади, посылая ракеты вам прямо в хвост. Это очень опасно, потребуется изрядное внимание и маневренность, чтобы увернуться от них. Надо сказать, что большую часть времени на экране вашего радада будет только два вражеских самолета, лишь изредка три, но, в общем, и этого достаточно. Когда все самолеты будут сбиты и просто исчезнут с экрана радара, вам предстоит довольно сложный полет между деревьями. Будьте очень внимательны. По каким-то странным причинам вы не можете лететь над лесом, придется маневрировать между деревьями. Они появляются неожиданно, старайтесь направить свой самолет в максимально широкий проход между деревьями. Это правильная тактика. Других советов дать невозможно, просто будьте внимательны и надейтесь на свою удачу.

2. Теперь вам нужно уничтожать танки, а не подводные лодки. Кроме того, многочисленные вражеские самолеты будут пытаться атаковать вас. Уничтожайте их ракетами, это достаточно эффективно и быстро. Внимательно следите за экраном радара, поскольку вражеские самолеты снова будут пытаться запускать ракеты сзади. На старте этой миссии вам нужно уничтожить пару танков и один вражеский истребитель. Сбейте ракету, которую он запустит, а затем сконцентрируйтесь на танках. Тут же появится пара истребителей, которые попытаются атаковать. Сбейте их, уничтожьте следующий танк, обернитесь, сманеврируйте, чтобы увернуться от вражеской ракеты, а затем ликвидируйте второй танк. Тут же появится еще один истребитель и снова сзади, а когда появится последний танк, немедленно его уничтожьте. Не спускайте глаз с радара, маневрируйте как можно чаще из стороны в сторону, приготовьтесь к очередной дуэли так же, как и на первом уровне. Вражеский истребитель появится снизу справа и тут же откроет огонь. Сбейте его, как делали это уже не раз, и переходите к следующие фазе этой миссии.

3. И снова нужно уничтожать танки. Один танк появится вместе с реактивным истребителем. Сбейте ракету, которую он выпустит, а затем уничтожайте танк, не обращая внимания на вражеский самолет. После этой парочки повится еще один танк, а его будет сопровождать на этот раз парочка истребителей. Увернитесь от них, уничтожьте танк и окажетесь в лесу. Маневрируйте между деревьями, как уже делали раньше. Возможно, вражеские истребители атакуют сзади, будьте очень внимательны, своевременно выполните защитный маневр, расстреляйте еще один танк, уничтожьте в воздушной дуэли вражеский истребитель, который атакует снизу слева, а затем приготовьтесь сразиться с целой вражеской армадой, которая будет атаковать ракетами. Однако, вы уже это проходили, так что справитесь. В конце концов, когда они будут сбиты или исчезнут с экранов радара, вы доберетесь до знаменитого вертолета.

4. Сбить эту боевую машину достаточно легко, нужно только знать как это сделать. Вертолет очень быстро посылает в вас ракету, атакует очередями, так что у вас мало надежд на то, чтобы успешно увернуться. На самом деле, этого и делать не нужно. Наведите прицел на центр вертолета и откройте бешеный огонь из пулемета. Старайтесь целиться в черный нос этой боевой машины, и после того, как уничтожите верхний и нижний отделы носовой части, вертолет рухнет на землю. Однако, учтите, если первая очередь, выпущенная вертолетом, поразит вас (а это реально), у вас совершенно не будет возможности среагировать и практически наверняка будете сбиты. Этот супервертолет имеет плохого стрелка, а потому почти наверняка промахнется, и когда вертолет упадет на землю, вам останется только успешно приземлиться.

— Миссия 3. Уничтожить вражеский космический челнок.

Этот уровень основательный. На самом деле, нужно практически то же, что и преж-

де, но трудность задачи заметно возрастает.

1. В первой части мы просто сообщим вам порядок появления вражеских целей. Других советов, к сожалению, дать нельзя.

Истребители (пять или шесть штук) выпустят целую кучу ракет, придется покрутиться, как белке в колесе.

Вражеский самолет, с которым придется сразиться на дуэли, появится прямо перед вами. Далее предстоит молниевый шторм, а сразу же после этого события приблизительно восемь самолетов попытаются атаковать вас ракетами, хотя ракет будет не так уж много.

Очередная дуэль. Противник вылетит с носу справа и тут же начнет атаковать вас из пулемета.

Двенадцать или чуть меньше вражеских истребителей начнут атаковать вас ракетами.

Очередная дуэль, мало чем отличается от предыдущих.

Метеоритный дождь. Очень опасное природное явление.

Противник появится прямо перед вами, так что немедленно открывайте огонь.

Шесть, а то и больше вражеских истребителей. Откуда у них столько самолетов, непонятно.

И, наконец, космический челнок.

2. Теперь, когда вы знаете порядок появления врагов, разберем как вам лучше действовать. Когда появятся самолеты и запустят в вас многочисленные ракеты, если попытаетесь сбить их, то явно потерпите неудачу, их слишком много. Поэтому старайтесь как можно чаще летать по кругу. Если намереваетесь атаковать, внимательно следите за своим радаром. Судя по всему, враг атакует ракетами с тепловым наведением. Нужно быть очень внимательным и своевременно сбить их. Следите за ракетами, и как только она сменит курс и начнет лететь в вашем направлении, необходимо срочно заложить крутой вираж, и тогда она пролетит мимо. Воздушные дуэли практически не отличаются от тех, которые вы уже провели. На этот раз их, правда, слишком много. Последний воздушный соперник может быть уничтожен практически мгновенно, поскольку вылитит прямо вам навстречу. Остается только молниевый шторм и метеоритный дождь. Если сумеете выполнить маневр, резко накренив самолет в ту или иную сторону, то возможно и не получите повреждений. Кстати, запомните, что белые молнии совершенно безопасны, а вот цветные могут запросто вас уничтожить. Так что старайтесь их избегать любой ценой, выполняя маневр. Крен самолета в данном случае вам не поможет, и если сумеете избежать всех этих опасностей, то увидите космический челнок.

3. В окошечке для посланий узнаете, что космический челнок вооружен мощными лазерами. На самом деле, это неопасный противник. Однако учтите, что ваши ракеты против него совершенно бесполезны. Помните об обороне, и когда увидите вспышки лазеров (они находятся в верхней части космического челнока), немедленно ускорьтесь, замедлитесь, спуститесь вниз или поднимитесь наверх, самое главное немедленно сменить позицию, в противном случае ваша машина будет сбита. Увернувшись от этих атак, уничтожьте лазеры. Отройте мощный огонь из пулемета и таким образом справитесь и с этой задачей. После этого остается только расстрелять два больших двигателя космического челнока и цель достигнута.

В режиме Adventure mode вы получаете очки за то, что уничтожаете различных врагов. Вот сколько очков вы получаете, уничтожив того или иного врага:

Нормальный истребитель	200 очков.
Ракеты	100 очков.
Противник в дуэли	500 очков.
Подводная лодка	500 очков.
Танк	100 очков.
Бомбы бомбардировщика Blackjack	0 очков.
Частичное уничтожение двигателя	100 очков.

Полное уничтожение двигателя	100 очков.
Бомбардировщик Blackjack	5000 очков.
Полное уничтожение бомбардировщика Blackjack	5800 очков.
Одна "половина" Apache	1000 очков.
Apache	5000 очков.
Полное уничтожение Apache	7000 очков.
Лазер космического спутника	1000 очков.
Двигатель космического спутника	1000 очков.
Космический спутник	5000 очков.
Полное уничтожение космического спутника	7000 очков.
Приземление	500 очков.

За каждые 20000 очков получаете дополнительную жизнь.

— Режим Dogfight Mode.

Этот режим на экране меню обозначается 1P Vs Mode. Итак, вам предстоит сразиться один на один с семью лучшими вражескими пилотами. Вы наверное уже догадались кто является вашими врагами. После того, как разделаетесь с противниками, нужно будет удачно приземлиться, и за каждого сбитого оппонента вы повышаете свой ранг, и в конечном итоге, можете достигнуть чина Commodore. Если будете сбиты, то все закончится, и можете начинать сначала. На самом деле, можете не беспокоиться, при некоторых навыках вы запросто одержите победу.

Таблица.

Соперники и ранги.

Стартовый ранг	Соперник	Новый ранг
Cheif Warrant Officer	Boris Buzz Bombzinsky	Ensign
Ensign	Gorky Skykovsky	Lieutenant (j.g.)
Lieutenant (j.g.)	Lieutenant Gregovich	Lieutenant
Lieutenant	Dmitri Jetsky	Lieutenant Commander
Lieutenant Commander	Bobo Bubushka	Commander
Commander	Stalin Fortimesky	Captain
Captain	Capt. Cy Beeria	Commodore

* Ракеты.

Так же как и в режиме adventure mode, вы можете выбрать ракеты (Дальнобойность такая же, как и была.):

Ракеты Pheonix. 5 штук.

Ракеты Sparrow. 7 штук.

Ракеты Sidewinder. 9 штук.

В этом режиме лучше всего пользоваться ракетами Pheonix. Они имеют максимальную дальнобойность, а у вас всего один противник, и если уж не сумеете сбить его пятью ракетами, то вы тогда ничего не получите.

Надо сказать, что первые пять пилотов и седьмой пилот, вообще говоря, неумехи, а в первых трех схватках просто удерживайте кнопку, непрерывно ведите огонь и разверните свой самолет так, чтобы противник оказался на пути ваших пулеметных очередей. Они, конечно, могут выпустить ракеты или попытаются открыть огонь из пулеметов, но вы наверняка успеете первым уничтожить их. А вот с четвертым и шестым придется повозиться. По каким-то причинам это очень неглупые противники и успеют проскочить мимо вас прежде, чем их уничтожите. Тогда начнется настоящая охота. Кстати, пожалуй, самое главное поймать противников в прицельную рамку. Придется изрядно маневрировать: ускоряться, сбрасывать скорость, подниматься наверх и спускаться вниз. Когда, наконец, он окажется в прицельной рамке, немедленно откройте огонь. Выпустите ракету и попытайтесь удержать его в прицельной рамке, хотя это довольно сложно, поскольку противник умелый и быстро маневрирует. Однако, вы приобрели уже достаточный опыт, чтобы этот режим успешно завершить без всяких проблем. Так что на всякий случай примите наши поздравления.

Очень важный элемент в игре – посадка, поскольку приносит определенные проблемы, а потому советы вам не повредят. Скорость при приземлении должна быть приблизительно 288 миль в час. При заходе на посадку она у вас будет где-то 320 миль. Так

что потихоньку начинайте скорость сбрасывать. Используйте для этого кнопку **B**; если не забыли, то кнопку А служит для ускорения. Это все достаточно просто. Кроме того, если вы вообще не будете нажимать кнопки при приземлении, то ваша скорость приблизительно окажется в нужном диапазоне 289 или 290. Так что особенно волноваться не следует, может быть даже и не нужно предпринимать каких-нибудь специальных действий. Чем больше будете суетиться, тем меньше шансов на успешную посадку.

Теперь предстоит еще одна небольшая проблема – приземление на авианосец. Вообще говоря, и это несложно. Можно, конечно следовать соответствующим указаниям, но может быть и не стоит обращать на них внимания. Во всяком случае, первым делом, заходя на посадку, вы должны осуществить точное наведение на полосу приземления, и если ваш самолет находится чуть правее или левее, то подкорректируйте направление движения. А что касается оптимальной высоты приземления, то вот наш совет. Обратите внимание на мишень в центре экрана. Внизу увидите две горизонтальные линии, а кроме того, увидите две небольшие горизонтальные линии на самом авианосце. Вы их увидите только когда приблизитесь. Так что вам теперь нужно так вести свой самолет, чтобы нижние две горизонтальные линии на квадрате прицеливания оказались чуть выше двух горизонтальных линий на самом авианосце, и тогда приземлитесь без всяких проблем.

TOXIC CRUSADERS

**** Пароли уровней.***

Уровень	*Пароль*	*Вариант*
1	(None)	**42029**
2	**3276**	**10019**
3	**7525**	**36629**
4	**3815**	**66209**
5	**7011**	**25089**

TREASURE MASTER

**** Призовой мир.***

Введите пароль **3HDJL9DNQV2WYTV4-S91R XR86**

TROJAN

**** Продолжить игру.***

Удерживая **UP + A**, нажмите **Start**.

TROLLS ON TREASURE ISLAND

**** Пароли уровней.***

5 **DZD2K5**	6 **L5LW1V**	7 **XB1K2N**
8 **K4P10T**	9 **GXG8M3**	10 **NVNT71**
11 **0P4Q3M**	12 **VN7HJQ**	13 **N7NTK5**
14 **BXB41V**	15 **5L9-2N**	16 **6N7C8L**
17 **2P3HZQ**	18 **XJW1FH**	19 **9NC53M**
20 **JX4B7W**	21 **2TG8GQ**	22 **8P3C1V**
23 **F0J22N**	24 **9Q6J0T**	25 **0-ZRM3**
26 **YR5-71**	27 **LXM73M**	28 **RYQ0JQ**
29 **2R5-K5**	30 **Q5RX0R**	31 **CYG6RB**
32 **ZGYQ0T**	33 **6K7FM3**	

TROLLS IN CRAZYLAND

**** Пароли уровней.***

2 **BLNK**	3 **MMC!**	4 **PHXY**
5 **GTRS**	6 **BCHK**	7 **HSVX**
8 **VZLJ**	9 **FMWS**	10 **QPGL**
		11 **MZS**

ULTIMATE AIR COMBAT

**** Пароли уровней.***

1 **BQQR999 BT!VBBB BTXFYYY — — —**
2 **CWWXDDD C99!VBB CVBDFYY CVF12JJ**
3 **DDDGH11 DDSCYYY DSNR!!! DC9VDDD**
4 **FYY2LLL FY!Y2JJ F!7!XDD FXSDH11**
5 **GGGLP77 GGBH4LL GGF4P77 GBTZK33**
6 **H116R99 H1W2P77 H4GMOSS HZBH6NN**
7 **JJJPVBB JJMOFYY JM8C2JJ JH4RXDD**
8 **K338CWW KYY4R99 K2JPVBB K2MOFYY**
9 **LLLRXDD LLPVH11 LLK8CWW LGF4R99**
End **M55OFYY**

VEGAS DREAM

$1 000 000

Введите пароль **G!BG S7!T 1?DJ QF 9T7K !G!! !!1E**

$2 000 000

Введите пароль **G!BG S7!T 1?DJ QF 9T7K 1!IT G!4E**

$6 000 000

Введите пароль **G!9G K5GE 3GUG SA**

1T7K 3!!? RH47

$8 000 000

Введите пароль **G!9G K5GE 3GUG SA 1T7K 48AM 9!35**

**** Супер пароль.***

Начните игру и получите пароль. Переключите персонажа в семнадцатую и восемнадцатую позицию в пароле и используйте это, чтобы возобновить игру с большими деньгами.

VICE: PROJECT DOOM

**** Выбор уровня.***

Удерживая **A**, нажмите **Reset** на самой приставке.

Нажмите кнопку **A** на джойстике 2, чтобы выбрать уровень, или кнопку **B** на джойстике 2, чтобы выбрать стадию игры.

Нажмите **UP** или **DOWN**, чтобы выбрать номер уровня или стадии.

Нажмите и удерживайте **B** и нажмите **A**, чтобы начать игру на выбранном уровне.

WALL STREET KID

**** Пароли.***

Week 15 **MC50W %2W0! 7H10E 2030Z 0?%4? %4?%4 1P8MC CQ208 M30C0 C**

Mansion **L50UB %452? %4?%4 ?%4?% 4?%5V 60W0D 0C0M3 0C08**

Yacht **G1HGL L3%34 6?%4? %4?%4 ?%4?% 5E62% 270C0 M30C% 2**

WCW WRESTLING

**** Полезные советы.***

❖ Сбейте соперника на пол рядом с углом ринга, а затем разверните своего борца по направлению к углу ринга, используя D-pad, и увидите, что стоите на угловом сочленении ринга на канатах. Нажмите кнопку **A** или **B**, чтобы выполнить прием Flying Move. При этом, если нажмете букву **A**, ваш борец выполнит прием Diving Body Press, а если нажмете **B**, то Diving Knee Drop.

❖ Чтобы выполнить прием с разбега, борец должен бежать вправо или влево (нажимаете соответствующие кнопки на D-pad, в зависимости от положения вашего персонажа на ринге) и при этом нужно непрерывно нажимать кнопки **A + B**, и когда борец побежит по рингу, нажмите кнопки **A** или **B**, чтобы выполнить специальный прием с разбега. Так, например, если играете за Sting и нажмете кнопку **A**, то он выполнит прием Tackle, а если нажмете кнопку **B**, то он выполнит прием Lariat.

❖ Чтобы вырваться из вражеского захвата, например, если противник успешно провел прием Neck Wringer, Scorpion, Death Lock, Cobra Twist, Boston Crab или Neck Hang, непрерывно нажимайте кнопки **A** или **B**, а если участвуете в парном матче, то партнер поможет вам вырваться из захвата.

❖ Чтобы вызвать своего партнера на ринг в парном матче, вернитесь в свой комнадный угол ринга, нажмите кнопку **A** или **B**. Однако учтите, что как только вы переключитесь на другого партнера, то снова не сможете переключится на предыдущего борца, по крайней мере, в течение восьми секунд.

❖ Нажмите кнопку **B**, стоя у ног брошенного на пол соперника, и поднимете его в воздух.

**** Пароль финального матча.***

Введите пароль: **N5BN 1B47 RZBZ**.

**** Матч чемпионата.***

Введите пароль **H5YT 1YQ7 OHNZ**, чтобы сыграть за Animal с двумя завершенными матчами чемпионата.

**** Wrestle против Master.***

Победите всех обычных рестлеров 2 раза.

WIZARDS AND WARRIORS

**** Неограниченные камни.***

Используйте красный ключ, чтобы открыть красную дверь на втором уровне; поднимайтесь наверх до конца, разбейте блок gem block и получите сразу пять камней. Пройдите налево, свалитесь в нижнюю часть уровня, затем снова вернитесь наверх и повторите эту процедуру. Таким образом сможете добыть неограниченное количество камней.

WORLD RUNNER 3D

**** Режим "Expert".***

На стартовом экране с драконом нажмите **B**(x4), затем нажмите и удерживайте **UP**

+ LEFT и нажмите **Start**.

WORLD CHAMP

*** Финальный матч.**

Введите пароль **SWJMNWGBX**.

*** Супер боец.**

Введите пароль **SN_NN_N**, чтобы получить бойца с Defense (Защита), Speed (Скорость), Punch (Удар) и Stamina (Выносливость) установлеными на 155.

"_" означает пробел.

Введите пароль **BZLMNZLMN**, чтобы получить борца второго полусреднего веса с Defense, Speed, Punch и Stamina установлеными на 155.

WWF KING OF THE RING

*** Tag в матче tag team.**

Нажмите **Select**.



(THE UNCANNY) X-MEN

*** История.**

Человеческая раса в опасности! Магнето (Magneto) и его злобные сторонники неистовствуют и ничто не может остановить их..., за исключением профессора Ксавьера (Professor Xavier) и его сверхъестественного X-Men'a.

Действуя с Wolverine, Cyclops, Storm, Colossus, Nightcrawler и Iceman, Вы подбираете наилучший вариант боевой команды для каждого сражения, выбирая оптимальное сочетание их особых сверхъестественных способностей. Cerebro, ваш супер продвинутый компьютер будет сообшать о различных миссиях, которые должны быть выполнены вами все полностью и именно в том порядке, который обеспечить достижение главной цели ... победить Magneto!

*** Управление**

D-pad - движение вверх, вниз, вправо, влево.

Select - переключение управления X-Men'ом в режиме одного игрока.

Start - вызвать экран статуса.

Кнопка **B** - прыжок или полет

Кнопка **A** - воспользоваться сверхъестественными способностями.

*** Общее описание игры.**

Цель игры проста! Вы должны, управляя своей командой людей X и проходя через миссии, либо уклоняться, либо вступать в боевые действия с многочисленными шайками врагов, преследуя главную цель: недопустить осуществления планов Magneto по захвату мирового господства. На вашем пути встретятся группы хорошо вооруженных врагов, жуткие зоны забитые скрытыми ловушками и полезными специальными предмета увеличивающими способности ваших героев. Они же помогут вам отыскать разбросанные по уровням скрытые командные пункты и, естественно, "загасить" их. Завершите миссии полностью и быть может Вам представится возможность встретиться лицом к лицу с Повелителем магнитных полей.

*** Как играть.**

1 или 2 игрока.

Во время демонстрации экрана с логотипом нажмите кнопку **Start**. Игра выведет на экран сообщение и запрос о том, в какую игру Вы хотите играть: для одного игрока или для двух игроков. Воспользуйтесь кнопкой **Select**, чтобы сделать выбор, и нажмите **Start**.

Выбор миссий.

Воспользуйтесь кнопкой **Select**, чтобы выбрать одну из пяти миссий, и нажмите кнопку **Start**.

Действие каждой миссии происходит в различных и весьма опасных местах, и Вы можете выбрать их в любом порядке. Но только нужно

быть способным преодолевать препятствия и уклоняться от опасностей, втречающихся в выбранной миссии. Кроме того Вы должны обнаружить порталы для прохода на другие уровни в пределах текущей миссии.

PRACTICE - Эта миссия позволяет Вам попрактиковаться с каждым из X-людей в опасном месте без фактического участия в сражении. Здесь много опасностей из разных миссий, позволяющих проверить каждую из способностей X-Людей. Если какие-то способности на текущий момент недоступны или исключены, Вы сможете ими воспользоваться в последующих миссиях. Удеживайте нажатой кнопку **A** и нажмите **Start**, когда рещите, что Вы достаточно подготовлены, чтобы приступить к реальной миссии.

FUTURE CITY STREET FIGHT - Вы находитесь в руинах когда-то огромного и красивого города, который был был превращен в груду щебня и оставлен. Magneto и его фавориты захватили и укрепляют его, чтобы сделать основой базой на Земле. Если им позволить закончить эту работу, то база станет неуязвимой, и Magneto не останавить.

SEARCH AND DESTROY THE ROBOFACTORY - Magneto построил сборочный завод для производства армии роботов-убийц, управляя которыми успешно завершить "крестовый поход" по захвату мирового господства. Ваша задача проникнуть на этот завод разрушить его до того как осуществятся зловещие планы Magneto

SUBTERRANEAN CONFRONTATION - Ваша борьба против Magneto приводит Вас под своды темной и сырой пещеры, где лидер злых мутантов собрал разнообразных странных, волшебных и очень злобных существ и планирует выпустить их на поверхности Земли. Вы достаточно сильны, чтобы сразиться с этими жуткими тварями?

BATTLE THROUGH A LIVING STARSHIP - В время своего путешествия через отдаленные звездные системы, Magneto обнаружил новую форму жизни, которая может стать смертельно опасной для всего человечества. Это - существо, которое может испускать сгустки энергии управлямые его сознанием.

Энергия способна превратить всех людей в рабов, лишенных разума. Magneto превратил это существо в огромный живой космический корабль, чтобы избежать захвата, но теперь готов высвободить его смертельную силу на Земле. Взрывы энергии начались - кто повергнется воздействию и как? Успеете ли Вы?

Выбор людей X.

Используйте кнопки **Select** и **Start**, чтобы выбрать двух X-людей для миссии, которую Вы только что выбрали. Нужно отбирать свою команду очень тщетельно, так как X-люди великолепно показавшие себя в одной миссии могут оказаться совершенно беспомощными в другой.

** Цель игры.*

Вы должны пройти каждую миссию, избегая многих опасностей и препятствий, с которыми придется столкнуться по пути, пока Вы не сможете наконец разрушить защиту Магнето и проникнуть в центр управления проектом достижения мирового господства. Предупреждаем, нарушая периметр безопасности центра управления, Вы активизирует мощную бомбу с таймером, специально предназначенную и достаточно мощную, чтобы уничтожить все вокруг.

Время истекает, и Вы вероятно думаете, что у Вас есть прекрасная возможность, чтобы выбраться в безопасное место, но подождите, эта миссия все еще не закончена. Магнето сбежал скрывшись за спиной одного из своих фаворитов, чтобы разобраться с Вами (назойливым самозванцем). Вы должны нанести поражение оставшимся прихвостням прежде, чем сможете закончить миссию и сделать спасение мира необратимым. Если Вы успешно справитесь с этой задачей, Вы сможете забрать компьютерный диск и попытаться проделать путь назад к началу миссии прежде, чем бомба взорвется. Только тогда сможете заработать похвалу

за успешную пройденную миссию.

*** Стратегия.**

❖ Некоторые Х-люди, по самой природе их дара, являются наиболее приспособленными для выполнения одного вида миссий, чем другого. Это означает, что команда, которая прекрасно функционирует в течение одной миссии, может быть беспомощна в другой. Прочувствуйте, для какой миссии и в какой ситуации команда функционирует лучше всего.

❖ Взаимодействие жизненно важно в режиме двух игроков. Не пытайтесь конкурировать друг с другом. Взаимопомощь защищает ваших товарищей по команде и прикрывает их слабости, так как они будут прикрывать ваши. Часто, особенно в режиме одного игрока, возникает соблазн убрать из своей команды какого-нибудь слабого персонажа. Не делайте этого! Как только Вы теряете одного из членов команды, он переходит в команду для следующего уровня. Вы же будете нуждаться в них всех, чтобы одолеть силы Магнето.

❖ Постоянно следите за уровнем энергии ваших Х-людей. Это - особенно важно в режиме одного игрока. Сигнал предупреждения будет звучать тогда, когда один или оба персонажа имеют низкий уровень энергии, но к тому моменту времени может быть слишком поздно делать что - нибудь. Ключевым моментом является чередование Х-людей. Меняя их местами, Вы сохраняете их энергию и тем самым способствуете успешному выполнению миссии.

❖ Только Х-человек, управляемый игроком 1 может активировать дверь для перехода на следующий уровень. Помните об этом при выборе первого Х-человека в команде. Более быстрый Х-человек подобный Iceman'у или Nightcrawler'у был бы способен достигнуть двери намного быстрее, чем более медленный, подобный Колоссу. Набирайте Х-людей в команду взвешенно.

YO! NOID

*** Режим хитростей.**

На титульном экране нажмите **UP**(x2), **DOWN**, **LEFT**, **RIGHT**, **LEFT**, **RIGHT**, **A**, **B**, **A**, **UP**, **Start**, чтобы вызвать экран с новыми опциями.

*** Переход уровня 3.**

Непосредственно перед переходом четвертого противника на уровень 3 нажмите **UP**(x2), **DOWN** (x2), **A**.

ZANAC

*** Выбор уровня.**

Перезагрузите приставку 13 раз, затем нажмите **Select**. Выберите опцию "Continue" и нажмите **LEFT** или **RIGHT**, чтобы выбрать стартовый уровень. Нажмите **Start**, чтобы начать игру.

*** Тест звука.**

Нажмите и удерживайте **A + B** и включите приставку. Другой вариант. На экране завершения игры (game over), нажмите и удерживайте **Start + Select + A + B**. Когда экран станет черным, отпустите все кнопки.

*** Продолжить игру.**

После вылета из игры на 11 или 12 уровне, подсветите на титульном экране опцию "Continue", нажмите **DOWN**, **UP** на контроллере 2, затем нажмите **Start** на контроллере 1.

Другой вариант. После обновления титульного экране нажмите и удерживайте **UP + A + B + Select** пока опция "Continue" подсвечена курсором, затем нажмите **Start**.

*** Дополнительные жизни.**

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B** и нажмите **Start**. После шести собранных "6" power-ups, все предметы и цели превратятся в дополнительные жизни.

*** Преобразовать корабль.**

Нажмите и удерживайте **A + B + Select + Start**, когда начнется игра.

*** Скрытое сообщение.**

Дождитесь пока волшебные stops двинуться во время финалной видеовставки. Затем нажмите **A + B** на контроллере 1 и 2.

ZELDA 2: THE ADVENTURE OF LINK

*** Начать со второго мира.**

Введите в качестве имени **ZELDA**, чтобы начать со второго мира.



ZEN — INTERGALACTIC NINJA

Прохождение написано для уровня трудности Normal (по умолчанию). При этом у вас две дополнительные жизни и три продолжения.

Сюжет.

Когда-то Зен был просто сгустком космической пыли и оставался на своей родной планете, но к счастью для него и для межгалактической экологии, на него обратили внимание Masters. На свей родной планете ОМ юный Зен освоил фантастические формы боевых действий нинзя, а также медитацию и стал великолепным воином, а когда чуть повзрослел, он завоевал репутацию настоящего космического солдата удачи.

Его боевые успехи заставили обратить на него внимание Gardons, среднюю инопланетную расу с очень высокоразвитым интеллектом, тем более что Зен показал себя блестящим бойцом, способным поставить на колени различных космических преступников, используя свое оружие – специальный фотонный посох (Photon-Stick). Гордонс были наблюдателями, которые отсеживали ситуацию во всей галактике. Они наняли нашего героя для того, чтобы он выполнял особо важные задания. В качестве первого задания, которое показалось Зену довольно легким, он должен был оправиться на третью планету от Солнца в галактике млечного пути, которая называется Земля, но он даже не знал, какие опасности подстерегают его при выполнении этого задания.

А тем временем на планете Земля возникла чрезвычайно сложная ситуация. Жители Земли (Earthlings) неодижанно осознали, что существованию их планеты угрожают чудовищные планы лорда Contaminous. Эти мерзкие существа появились на земле из захоронений различных отходов. У лорда целая армия последователей, которая только и мечтает, чтобы уничтожить биосферу на Земле. Мало того, оказалось, что один из земных мальчишек по имени Джереми (Jeremy) совершенно случайно обнаружил удивительный камень Geocrystal. Могущество этого камня может спасти мир практически от любых опасностей, и Контаминиус мечтает захватить этот камень для реализации своих чудовищных планов. Так что Зену нужно спасти Jeremy the Starchild, захватить Geocrystal, победить все врагов и таким образом спасти землю. Ну а вы постарайтесь ему помочь.

* Пароли уровней.

Smog	**Blank, Bottle, Tire, Can**
Water	**Newspaper, Blank, Newspaper, Tire**
Dust	**Tire, Newspaper, Blank, Can**
End	**Bottle, Tire, Can, Can**

* Основные советы.

❖ Предметы, которые вы найдете на определнном уровне останутся у вас, если, конечно, вы не использовали при переходе на следующий уровень. Таким образом когда вы пройдете первые 400 в любом порядке (хотя лучше всего начинать с самых простых), из тех, на которых обнаружите большее количество предметов, вы смоете как следует подготовиться к последующем более сложным уровням. Именно с этой точки зрения и построено прохождение.

❖ Когда сражаетесь с врагами, которые атакуют бомбами, залпами и т.п., старайтесь преимущественно использовать атаку jabs. Для этого нужно нажать кнопку соответствующего направления, указывающего на врага, на **D-pad** + кнопку **B**, поскольку в этом слу-

чае атака имеет значительно болльший радиус действия, чем обычные "лобовые" straight-ahead атаки, которые выполняете, нажимая лишь кнопку **B**.

❖ Когда сражаетесь с боссом, посматривайте не только на свой индикатор жизни, но также и на индикатор жизни босса. Если у вас больше энергии, чем у врага, атакуйте, не бойтесь контратак, ну а если у вас уровень жизни опасно снизится, используйте восстанавливающий жизнь предмет, нажав кнопку **Select**.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Вы можете выбрать любой из первых четырех уровней и закончить их в любом порядке. Однако лучше следовать порядку, изложенному в прохождении.

— Уровень Biggs Toxic Factory.

Это, пожалуй, второй по легкости уровень из первых четырех, но зато здесь вы можете найти изрядное количество предметов и заработать приличные очки. В этой перспективе, нажимая кнопку **UP**, продвигаете Зена вперед, а нажимая кнопку **DOWN**, отводите Зена назад. Против третьего врага используйте атаки Jab, одновременно нажимая кнопки **UP** или **DOWN + B**. Они достаточно мощные и дальнобойные, а затем отскочите назад и снова повторите атаку.

Приблизительно в середине стадии найдете золотой шлем, восстанавливающий жизнь. Обязательно возьмите его. Без подобных предметов победить боссов на поздних стадиях пратически невозможно.

Чтобы легче и успешнее выполнять прыжки, обращайте внимание на тень Зена в тот момент, когда персонаж прыгает. Убедитесь, что тень исчезнет, пока вы находитесь в воздухе. Это значит, что вы точно и безопасно приземлитесь на платформу, на которую намеревались запрыгнуть. Иногда, кстати, механическая "рука" попытается сцапать вас и отшвырнуть куда-нибудь в опасное место. Прежде чем сдлеать прыжок, выждите паузу, и как только увидите, что рука приближается к вам, немедленно прыгайте и тогда сумеете увернуться.

Сражаясь с движущейся сетью, атакуйте, держась поближе к безопасной пурпурной зоне, а когда вас окружат синие роботы, стойте на месте, дождитесь, когда они прекратят крутиться вокруг вас и уничтожьте точными атаками Jab. Кстати, вам предстоит выполнить точно рассчитанные прыжки в конце этого уровня, поскольку появится zapper и создаст вам дополнительные сложности.

Босс.

Босса этой стадии победить довольно просто. Он появится из-под земли, а Зен должен подбежать к этому месту и провести атаку Jab (**UP + B**), а затем тут же выполнить несколько обычных атак, нажимая как можно быстрее кнопку **B**. Затем отскочить в сторону, когда босс начнет швыряться какими-то предметами. Как только босс снова нырнет под землю, постарайтесь приблизиться к тому месту, где он снова появится, и повторите эту процедуру. Если понадобится, конечно, можете использовать золотой шлем и полностью восстановить здоровье, для чего достаточно нажать кнопку Select, но лучше все-таки постараться победить его, не используя этого драгоценного предмета, поскольку ваша жизнь станет значительно легче, если у вас будет несколько шлемов в запасе на более поздних стадиях игры.

— Acid Rain Forest.

Пожалуй, это самый легкий и короткий из первых четырех уровней, но лучше пройти его вторым, поскольку вам может понадобиться золотой шлем.

На этом уровне предстоит выполнить две основных цели. Во-первых, необходимо сохранить от гибели лесные цветы. Обратите внимание на верхний левый угол экрана. Здесь вы увидите, какие цветы чувствуют себя отлично, а какие высыхают. Цветы расположены в разных местах этой стадии, и чтобы они зацвели в полную мощь, вам нужно только притронуться "волшебным" фотонным посохом Зена. Причем совсем не обязательно,

чтобы все цветы чувствовали себя отлично. Уровень индикатора жизни начнет снижаться только в том случае, если все цветы погибают. Так что не надо тратить слишком много времени, чтобы вылечить все цветы сразу.

Босс.

После того, как прикоснетесь к некоторым цветам, и они оживут, запрыгните на зеленые поверхности, по которым сможете добраться до босса. Зовут его Sulfura, и она находится на карнизе в самой верхней части уровня. Оказавшись на этом карнизе, обязательно сцапайте золотой шлем, а когда босс займет позицию в одном из углов экрана, атакуйте ее лобовыми атаками, непрерывно нажимая кнопку **B**. Возможно в какой-то момент вам придется спрыгнуть вниз, чтобы подлечить несколько цветков, а затем снова взбирайтесь наверх и добейте ее окончательно.

— *Slixxon Oil Rig.*

Теперь вы действуете на горящей буровой вышке. Здесь 5 этажей. В верхнем левом углу экрана увидие 7 физиономий. Это на самом деле люди, оказавшиеся в западне на горящей буровой. По пути встретите целую кучу врагов, преимущественно небольших черненьких. Легче всего отделаться от них, проведя дальнобойную атаку jab, нажав соответствующую кнопку на D-pad по направлению к врагу + кнопку **B**, а затем нажав на D-pad кнопку противоположного направления.

На первых двух этажах спасать некого, но в самой крайней левой стороне второго этажа найдете восстанавливающий жизнь шлем. Кроме того, вы обязательно дожны присмотреться к тому, в каком порядке сверху падают "струи" огня, а потому нужно двигаться медленно и осторожно, чтобы не вляпаться. Когда подниметесь на третий этаж, увидите небольшой предмет. Это fire extinctor. Он очень нужен, поскольку для того, чтобы спасти когонибудь из этого горящего ада, вам нужно использовать этот "огнетушитель", нажав одновременно **UP + B**, стоя перед горящей дверью. Кстати, возле таких дверей увидите надпись "Help" (помогите). Такую дверь обнаружите в левой части четвертого этажа. Старайтесь немедленно сцапать extinctors, как только увидите. Это очень важно, поскольку одновременно вы можете владеть лишь одним таким "огнетушителем".

На четвертом этаже нужно спасти двоих, а затем и еще одного на третьем этаже.

Здесь увидите две, расположенные поблизости друг от друга, двери на левой стороне пятого этажа, и как только потушите здесь огонь, вам останется спасти еще одного человека. Хватайте один из двух "огнетушителей" в левой части пятого этажа. Кстати, вы можете сейчас подняться на самый верх вышки, где найдете щит в самой крайней левой части экрана, а затем возвращайтесь обратно, пройдите до конца направо, спуститесь по ступенькам и спасете последнего несчастного. Как только используете огнетушитель, пройдите направо, отыщите дополнительную жизнь, и на этом первая часть этого уровня завершается.

Как только все семеро спасены, вы получите возможность добраться до босса. Однако, при этом придется увернуться от струй огня и опасной палицы. По пути не пропустите золотой шлем и приготовьтесь к схватке с боссом.

Boss.

Победить этого врага не слишком трудно, а вот при этом не получить повреждений куда сложнее. Как только босс появится, немедленно проведите несколько лобовых атак, нажимая кнопку **B**, а затем отбегите подальше от него, чтобы увернуться от контратак. Если необходимо, нажмите **Select**, чтобы восстановить уровень жизни.

— *Runaway railway car.*

На этой стадии Зен перемещается в вагонетке, и вам предстоит выполнить довольно много сложных прыжков. Действовать нужно очень осторожно и прыгать лишь в тот момент, когда вагонетка приблдизится к самому краю. Вот тут и нажмите кнопку **A** и тут же перепрыгните на дуругю сторону. Кстати, по ходу уров-

ня вам предстоит сразиться еще с несколькими соперниками, которые также разъезжают на вагонкетках. Лучше всего разделаться с ними, используя дальнобойные атаки jabs. Старайтесь не забывать своевременно прыгать во время схваток и лучше всего держаться нижней части экрана, если такое возможно.

В какой-то момент экран начнет перемещаться по горизонтали, и тут же появятся 5, 6, а то и даже 7 врагов один за другим. Чтобы победить каждого из них, вначале проведите дальнобойную атаку jab, а затем быстро парочку лобовых атак.

На следующей стадии появятся движущиеся объекты. Они явно пытаются "наехать" на Зена, причем невыспыхивающие объекты можно уничтожить jab атакой, а вот через вспыхивающие необходимо перепрыгнуть. Для этого доджитесь, когда они приблизятся, выполните прыжок и тут же нажмите кнопку **RIGHT**, чтобы после прыжка оказаться в безопасности. Далее предстоит серия прыжков, которые, в общем, не очень сложные, тем более, что вы наверняка их уже освоили. Нужно все-таки выполнять их с самого края и обязательно нажать кнопку **A** сразу же после того, как приземлитесь на следующей платформе.

Далее мчитесь на полной скорости и увидите стрелочку, указывающую наверх, а также вывеску со знаком "X". Одновременно посматривайте на левую сторону экрана. Когда увидите яркий шар, немедленно атакуйте его. В результате направление рельсов изменится, как это бывает при переводе стрелки. При этом тут же нужно успеть нажать кнопку **RIGHT**, и тогда окажетесь в новой зоне. С самого края выполните последний прыжок и попадете к месту схватки с боссом.

Boss.

Победить его легко, особенно, если у вас в запасе есть золотой шлем. Вначале проведите несколько дальнобойных атак, а затем отскочите назад, уворачиваясь от его контратак. Затем босс нырнет в землю, внимательно следите за его передвижениями и обязательно подпрыгните, когда он приблизитесь к вам под землей. Затем он запустит в вас несколько бочек. Можете перепрыгнуть через них, продолжая атаковать босса, а можете не обращать внимания. К этому моменту уровень жизни у него должен быть практически на нуле, так что одержите победу, даже если получите кое-какие повреждения.

— Rescue mission.

Теперь вам предстоит спасти парнишку по имени Джереми, которого похитил лорд Кантаминос. Чтобы добраться до лорда, вам надо вскарабкаться на здание. При этом используйте уже известный вам метод (если вы, конечно, знакомы с игрой "Batman"), прыгние на одну из стен. Затем снова нажмите прыжковую кнопку, одновременно нажимая на D-pad соответствующее направление, чтобы перескочить к другой стенке, и таким образом по зигзагу подниметесь на самый верх. Кстати, взбираясь на здание, можете одновременно атаковать босса, если он приблизится, хотя это довольно сложно. Когда взберетесь на крышу левого здания, хватайте золотой шлем. Использовать его сразу же не нужно, старайтесь сохранить его для более опасных ситуаций, поскольку для победы над лордом вам вполне хватит имеющегося уровня жизни. Ну если, конечно, действуете разумно. Еогда одержите победу, малыш будет спасен.

— Призовые стадии.

В первой части игры вы сможете попасть на две призовые стадии. Кстати, предметы, падающие сверху, будут другими, но действия ваши должны оставаться прежние. Зен должен оказаться под этими предметами в момент их падения, а затем мощным ударом отшвырнуть их прямо к Recyclotron, для чего нужно нажать кнопку B. Всего предметы будут пяти разных типов по шесть штук каждого типа, и вы всех их должны отправить на "переработку" в Recyclotron. Если сумеете все шесть предметов каждого типа отправить в это устройство, то заработаете приз, а это может быть или 10000 очков, или дополни-

тельная жизнь, или золотой шлем, или максимальный уровень жизни на вашем индикаторе. Так что, как понимаете, эти призовые стадии очень важны.

— *The cavern of Crud.*

Это очень быстрая вертикально-скроллирующая стадия. Зен падает вглубь пещеры, а сверху его преследуют острые шипы. Но самые главные враги на этом уровне, как ни странно, платформы. Они мешают падению Зена, останавливают его, а шипы тем временем угрожающе приближаются. Очень важно во время падения нажимать кнопку **B**, тогда на самом деле многие опасности Зену удастся избежать, а кроме того, нужно знать когда и в каком месте появляются платформы, чтобы не свалиться.

На всякий случай мы перечислим, как выглядят платформы, где они появляются и как от них увернуться, т.е. с какой стороны находится проход, в который Зен может проскочить.

Платформы идут по порядку с 1-ой по 15-ю.

1. Платформа на полэкрана, проход слева.
2. Платформа на полэкрана, проход справа.
3. Небольшая платформа в середине, проход слева и справа.
4. Небольшая платформа в середине, проход слева и справа.
5. Платформа на весь экран, и проскочить можно лишь в небольшой проход в самой правой части экрана.
6. Платформа на весь экран, проход в самой правой части экрана.
7. Платформа на весь экран, проход в крайней левой части экрана.
8. Платформа на полэкрана, проход с левой стороны.
9. Платформа на весь экран, и проскочить можно лишь в небольшой проход в крайней правой части экрана.
10. Платформа на весь экран, проход в самой правой части экрана.
11. Платформа на весь экран, проход в крайней левой части экрана.
12. Маленькая платформа в середине, проход слева и справа.
13. Платформа на полэкрана, проход слева.
14. Платформа на весь экран, маленький проход в самой правой части экрана.
15. Платформа на весь экран, маленький проход в самой левой части экрана.

Теперь, когда вы знаете какого размера и когда появляются платформы и знаете как проскочить мимо них, безусловно справитесь и с этим уровнем.

— *The Cesspool.*

На самом деле, это не уровень, а схватка с боссом. Обнаружите здесь несколько платформ, а между ними вода. Если свалитесь в воду, то потеряете жизнь.

Босс выскакивает из воды и запускает в вас каких-то маленьких монстриков. Кстати, вы сразу догадаетесь где находится босс. Если они появляются справа, то и босс находится справа, а если появялются слева, то он находится там. Зная это, постарайтесь как можно быстрее провести дальнобойную атаку jab. Эти монстрики – главное оружие босса. Но иногда он может швырнуть в вас что-нибудь, постаравшись сбить в воду, и когда такое происходит, старайтесь продвинуться по направлению к боссу так, чтобы увернуться от его атаки.

Уничтожьте маленьких монстриков как можно быстрее, желательно как только увидите, поскольку чем больше их появляется на этом уровне, тем труднее добраться до босса и провести точную атаку.

— *Scrap Heap`s Heaven.*

Это небольшая стадия, по существу, еще одна схвата, на этот раз с механическим боссом. Три камня вращаются вокруг него, дальнобойные атаки наиболее эффективны в этом бою, но атаковать можно лишь тогда, когда он станет неподвижным после того, как выполнит метательную атаку, причем оружие вернется обратно к нему, как бумеранг. Постарайтесь отскочить подальше как можно быстрее, иначе безусловно получите повреждения. Очень важно атаковать босса в тот момент, когда он меняет форму. Это по существу единственная ситуация, когда он стоит неподвижно. Так что по-

старайтесь нанести ему парочку боковых ударов и тогда босс может метнуть в вас один из вращающихся камней. Ну, от него нужно увернуться. А когда босс начнет двигаться по зигзагу дволь коридора, перепрыгните через него, но не атакуйте, и когда "зигзаги" прекратятся, босс остановится, чтобы сменить в очередной раз форму, а у вас появится несколько дополнительных секунд. Успеете провести, по крайней мере, парочку лобовых атак.

— The Impostor`s Hideout.

На этот раз Зену придется сразиться с его дьявольским двойником, который старается свести на нет все усилия Зена, мечтающего спасти Землю, ведь это его главное задание. Схватка на самлм деле сложна еще и потому, что по ходу боя двойник дважды подзарядит доверху свой индикатор жизни, но вы сумеете это сделать, если сохранили шлем. Дождитесь, когда двойник выполнит jab атаку, при этом постарайтесь находиться на расстоянии, чтобы не получить повреждений; тут же приблизьтесь к врагу и проведите собственную jab атаку. Затем хватайте его, нажав кнопку на D-pad в его направлении + кнопку **B**, чтобы выполнить jab атаку, а затем нажмите кнопку противоположного направления на D-pad и повторите эту операцию несколько раз, пока не одержите победу.

— The Final battle.

Часть 1.

Финальная схватка с лордом Контаминосом состоит как бы из двух частей. В первой схвате вы сражаетесь на земле, а босс сидит на троне. У него две атаки: он выпускает струю пламени, которая движется слева направо, а затем справа на лево, ну и так далее. Старайтесь держаться слева от него в начальный момент атаки, перепрыгните через струю пламени, когда она будет продвигаться направо. Затем сократите дистанцию и проведите атаку. Кроме того, босс выпустит против вас нескольких врагов, даже не пытайтесь от них увернуться. У вас должен быть достаточно высокий уровень жизни, так что вполне можете рискнуть и продолжать атаковать босса до тех пор, пока не победите.

Часть 2.

Вторая часть финального боя несколько более сложная, и возможно ваши пальчики даже устанут. Босс может дважды "перезаряжать" свой индикатор жизни, а у вас время, кстати, чрезвычайно ограниченно, ведь Земля вот-вот будет уничтожена. У босса два типа атак. Он может переместиться в центр экрана, и тут же появятся четыре камня: два с одной стороны, два с другой. Затем он переместится в одну сторону, одну за одной проведет несколько метательных атак.

Когда босс находится в центре экрана, постарайтесь атаковать его несколько раз, используя прыжковые атаки, пока он не очухался и сам не начал атаковать. Затем отпрыгните влево или вправо так, чтобы оказаться возле пары камней. Уничтожьте их как можно быстрее, одновременно постарайтесь нанести парочку ударов боссу, уворачиваясь от метательных атак, что чрезвычайно сложно. Но если сумеете переместиться в крайнюю левую часть экрана, если босс там, то тогда вы в безопасности. Кстати, точно так же можно переместиться в крайнюю правую часть экрана, если босс находится справа. Старайтесь не упустить ни единой возможности, чтобы провести собственную атаку, и тогда бой закончится очень быстро, а значит Земля будет спасена, а вы справились со своим труднейшим заданием!

ZOMBIE NATION

*** Тест звука.**

Нажмите и удерживайте **UP + A + B** и перезагрузите приставку.

*** Восстановить энергию.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP**(x2), **DOWN**(x2), **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start.**

Обратите внимание! Этот код может вводиться только один раз за игру.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ


CyberShell
Стильный дизайн
CyberShell
16 bit
Процессор Motorola
Звуковой процессор Yamaha
512 цветов
Может говорить
hello
Hi!!!
SEGA
Совместимость с SEGA MD
CyberShell
Картриджи
Джойстики
Мышь
CyberShell